

仲間と関わり合いながら動きを高める第6学年体育科学学習指導
－思考と試行を位置付けた学習活動の工夫を通して－

長期派遣研修員 久留米市立上津小学校 教諭 井口 清隆

I 主題設定の理由

1 社会の動向と体育科教育の動向から

21 世紀は、知識基盤社会と言われている。知識基盤社会とは、変化が激しく、常に新しい未知の課題に試行錯誤しながらも対応することが求められる社会である。このような時代にあって、学校教育には、子供が様々な変化に積極的に向き合い、他者と協働して課題を解決していくことや、様々な情報を見極め知識の概念的な理解を実現し、情報を再構成するなどして新たな価値につなげていくこと、複雑な状況変化の中で目的を再構築することができるようにすることが求められている。

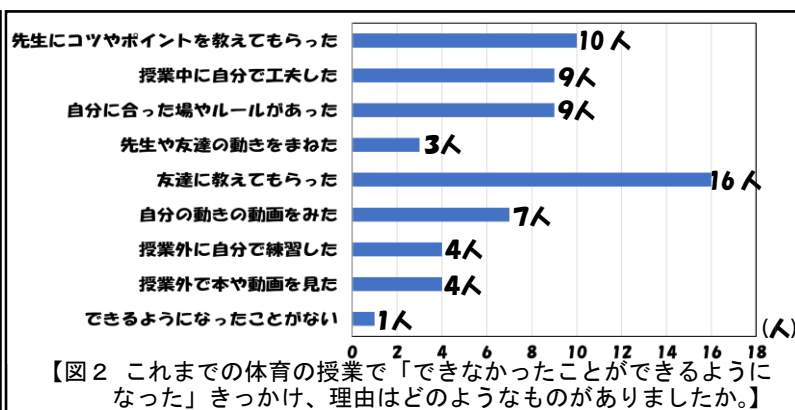
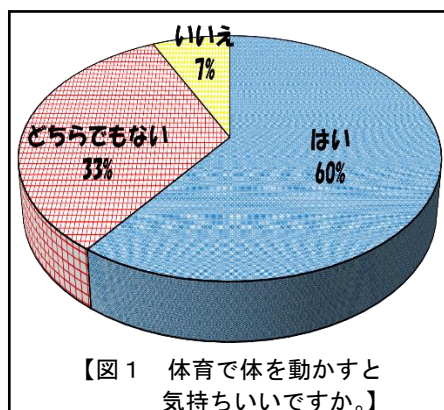
これまでの体育科学学習では、指導内容の明確化・体系化を図り、確実な指導と評価の充実を目指してきた。その成果として、「運動やスポーツが好きな児童生徒の割合が高まった」、「体力の低下傾向に歯止めが掛かった」等がある。一方、課題として「習得した知識及び技能を活用して課題解決すること」、「学習したことを相手に分かりやすく伝えること」などがある。つまり、これからの体育科学学習において、子供が課題解決に向けて考えたり、考えたことや学んだことを仲間に伝えたりすることを重視していく必要があると考える。しかし、体育科学学習において、考えたり伝えたりするだけでよいというわけではない。運動を通して学ぶ教科である体育科は、動きや技能を身に付けることが目標の中心になることは言うまでもない。

以上のことから、仲間と協働しながら課題解決の仕方を工夫し、動きや技能を身に付けていくことができるようにしていく必要があると考える。そこで、本研究では仲間と関わり合いながら動きを高めていく子供を育てたいと考え、本主題を設定した。

2 児童の実態から

本校第6学年3組30名の子供にアンケート調査を行ったところ「体育で体を動かすと気持ちいいですか。」の質問に対して、60%の子供が「はい」と答えている【図1】。さらに、「これまでの体育の授業で『できなかったことができるようになった』きっかけ、理由はどのようなものがありましたか。」の質問に対して、【図1】のアンケート調査で「はい」と答えた子供のほとんどの理由が「友達に教えてもらった」であった【図2】。一方で、【図1】のアンケート調査で「どちらでもない」「いいえ」と答えた40%の子供については、【図2】の「先生や友達の動きをまねた」「友達に教えてもらった」の回答がほとんどみられなかった。つまり、クラスの40%の子供は他者の動きをまねたり、教えてもらったりする経験が不足している。また、技能面においても、【図1】のアンケート調査で「はい」と答えた子供よりも、「どちらでもない」「いいえ」と答えた子供の方が低い傾向にある。

これらのことから、子供が自分の動きや仲間との動き方について考えたり、それを試したりしながら、それぞれの動きを高めていくことは大変意義深いと考える。



3 これまでの実践から

これまでの実践において、子供が運動の特性に合った動きを身に付けることを大切にしてきた。ここでは、子供に動きを身に付けさせるために、教師が設定した場で運動を行わせることが多かった。その結果、楽しく学習することはできているが、仲間と課題の解決方法を考えたり、互いにアドバイスし合ったりする姿をあまり見ることができなかった。また、学習の振り返りでは、「楽しく活動できた」の声はあったが、「こんな動きができるようになった」「動きができるようになるために〇〇を工夫した」「友達にこんな声掛けができた」等の声がありませんでした。つまり、運動の楽しさを味わわせることはできたが、すべての子供に、仲間と動きについて考えさせたり伝えさせたりすることや動きを高めさせることはできていなかった。

以上のことから、子供が動きを高めていく過程において、自分の動きや仲間との動き方について考えさせたり、伝えさせたりすることを大切にしていきたい。つまり、子供が仲間と課題を共有するなど、仲間と関わり合いながら課題解決に向けて工夫し、動きを高めていく指導に取り組んでいく必要性を感じている。

II 主題・副主題について

1 主題の意味

(1)「仲間と関わり合う」について

「仲間と関わり合う」とは、目標達成に向け、互いに協力しながら活動していくことである。

目標とは、「〇〇〇(動きや技能)ができるようになる」等、自分で、また仲間とでめざす動きのことである。その目標達成に向け、本研究では、互いの動きを見合ったり、気付いたことを伝え合ったりしながら活動できるようにしていく。

互いの動きを見合うとは、仲間に自分の動きを見てもらったり、仲間の動きを見たりすることである。そのために、互いの動きを漠然と見るだけでなく、視点を明確にする。見る視点は、「全体の動きの良さ」や「仲間に注目してほしい点」である。気付いたことを伝え合うとは、明確な視点をもって仲間の動きを見て、「今の動き良かった」と全体の動きの良さを伝えたり、「次はあその場所で練習したらよい」や「もっとこんな風に動いたらよい」等、練習する場やゲーム、動き方について伝えたりすることである。

このように、仲間と関わり合いながら学習を進めることができるように、本研究では、「ペア」や「チーム」等、複数での学習活動を意図的に仕組んでいく。

(2)「動きを高める」について

「動き」とは、空間、時間、力性の3要素から捉えた身体操作のことである。「動きを高める」とは、学習を通して、これまでの自分の身体操作を理想とする身体操作に近づけていくことである。

空間とは、動く方向、距離、高さのことである。時間とは、動く速さ、タイミング、リズムのことである。力性とは、動く強さ、回数のことである。

そこで、本研究では、自分の身体や運動に関する用具を「①どの位置に(空間)②どんな速さで(時間)③どんな力の入れ具合で(力性)身体操作するとよいか」、また、集団で行う運動の中で、自分や仲間が「①どの位置に(空間)②どんな速さで(時間)③どんな力の入れ具合で(力性)身体操作するとよいか」、学習を通して明らかにし、高学年で求められる力強く、素早く、安定した身体操作ができるように指導していく。

(3)「仲間と関わり合いながら動きを高める」について

「仲間と関わり合いながら動きを高める」とは、目標達成に向け、互いに協力しながら、これまでの自分の身体操作を理想とする身体操作に近づけていくことである。

目標達成に向けて学習するためには、まず課題を見付け、自分がどんな身体操作ができるようになりたいかや仲間とどんな身体操作ができるようになりたいか、理想とする身体操作を明確にすることが大切である。次に、自分や仲間と理想とする身体操作に近づけていくために、動きの構造や局面の動

き方について考えたり、練習の場やゲームを選択したりすることができるようにする。また、粘り強く運動に取り組み、理想とする身体操作に近づけていくことができるようにする。

そこで、本研究では、仲間と関わり合いながら動きを高める子供の姿を次のように示す。

自分が理想とする身体操作に近づけていくことができる子供
自分や仲間と身体操作の課題を見付け、適切な練習の場を選択したり理想とする身体操作を考えたりできる子供
自分が理想とする身体操作に近づけていくために、仲間とともに粘り強く運動に取り組む子供

2 副主題の意味

(1)「思考と試行」について

「思考」とは、「自分や仲間との課題」「場やゲーム」「理想とする身体操作」「学習の成果」について考えることである。「試行」とは、理想とする身体操作となっているか自分や仲間と確認するために、実際に動くことである。

体育科の学習において、動きを高めていくことは大切なことである。しかし、動きを高めていくために、何回も同じことを繰り返して運動をすればよいというわけではない。動きを高めていくためには、子供が「自分にはどんな課題があるか」、「課題解決に向けてどんな場やゲームをするとよいか」、「どんな身体操作をするとよいか」「学習を通してできたことは何か」等を考えながら運動する必要がある。

そこで、本研究では、運動を「する」だけでなく「考える」ということも大切にする。また、本研究では1単位時間を「導入」「展開」「終末」の3段階に分け、「思考」と「試行」を関連させながら学習を進めていけるようにする。この2点をふまえ、本研究では思考と試行を次のように捉える【表1】。

【表1 1単位時間における本研究の思考と試行の関係性と順序性】

段階	思考と試行の関係	思考と試行の内容
導入	試行→思考 やってみて考える	(個人で行う運動) ○自分がどの程度できているか試しにやってみて(試行)、できた動きとそうでなかった動きを考え(思考)これからの学習を見通す。 ○試しにやってみて(試行)、「どんな動きができていないか。」と考え(思考)、課題をもつ。 (集団で行う運動) ○一度試しにやってみて(試行)、「〇〇〇はできた。」「〇〇〇はうまくできなかった。」等、できた動きとそうでなかった動きを考え(思考)、これからの学習を見通す。 ○仲間と試しにやってみて(試行)、「みんなとどんな動きをするともつとうまくいくか。」と考え(思考)、課題をもつ。
展開	思考⇄試行 考えると やってみるを 発展的に繰り返す	(個人で行う運動) ○「どこの場だったらできるか。」「この動きはできるか。」と考えること(思考)、できるかどうかを確認するために試しにやってみること(試行)を繰り返し、できるようになりたい動きを見付ける。 ○「どこの場で練習したらよいか。」「どんな動きに気を付けて動くときよいか。」と考えること(思考)や、どの程度できているか試しにやってみること(試行)を繰り返し、自分の動きを徐々に理想とする身体操作に近づけていく。 (集団で行う運動) ○攻めるために(守るために)どこに動くときよいか考えること(思考)、試しにやってみること(試行)を繰り返し、自分や仲間とできるようになりたい動きを見付ける。 ○仲間の動きに合わせ、自分がどこに動くか考えること(思考)、試しにやってみること(試行)を繰り返し、自分や仲間の動きを徐々に理想とする身体操作に近づけていく。

終末	思考→試行 考えてやってみる	(個人で行う運動) ○学習の成果を振り返る(思考)とともに、次時の見通しをもつために、再度やってみる(試行)。
	思考 動きについて考える	(集団で行う運動) ○学習の成果を振り返る(思考)。

(2)「思考と試行を位置付けた学習活動の工夫」について

「思考と試行を位置付けた学習活動の工夫」とは、子供が仲間と関わり合いながら動きを高めることができるようにするために、1単位時間の学習の中にねらいに応じて「考える」活動や「やってみる」活動を位置付けることである。

III 研究の目標

第6学年体育科学学習において、子供が仲間と関わり合いながら動きを高めるために、思考と試行を位置付けた学習活動の有効性について究明する。

IV 研究の仮説

体育科学学習において、思考と試行を位置付けた学習活動を行う上で、次のことを工夫すれば、子供は仲間と関わり合いながら動きを高めることができるであろう。

- 1 思考と試行を活発にする場の工夫
- 2 思考や試行を可視化する ICT と学習カードの活用

V 研究の具体的構想

1 思考と試行を活発にする場の工夫

子供達が動きを高めていくことができるように、次のような場の工夫を行う。

場の工夫	動きを試す場	○子供が意欲をもってやってみたい(試行)と思う場 ○子供が動きの課題を見付ける(思考)ことができる場 ○子供が動きの課題を解決することができる(思考⇔試行)場
	挑戦する場	○子供が高まった動きを試す(試行)ことができる場

2 思考や試行を可視化する ICT と学習カードの活用

(1) 試行を可視化する ICT の活用

動きは瞬時に流れてしまうため、自分の動きを自分で見取ることが難しい。自分の動きを分析的に見るために、ICTを活用することは有効であると考えられる。さらに、動きを分析的に見る際は、モデル図と比較しながら見ると、自分や仲間の動きを捉えやすい。そこで、本研究では、ICTを次のように活用する。

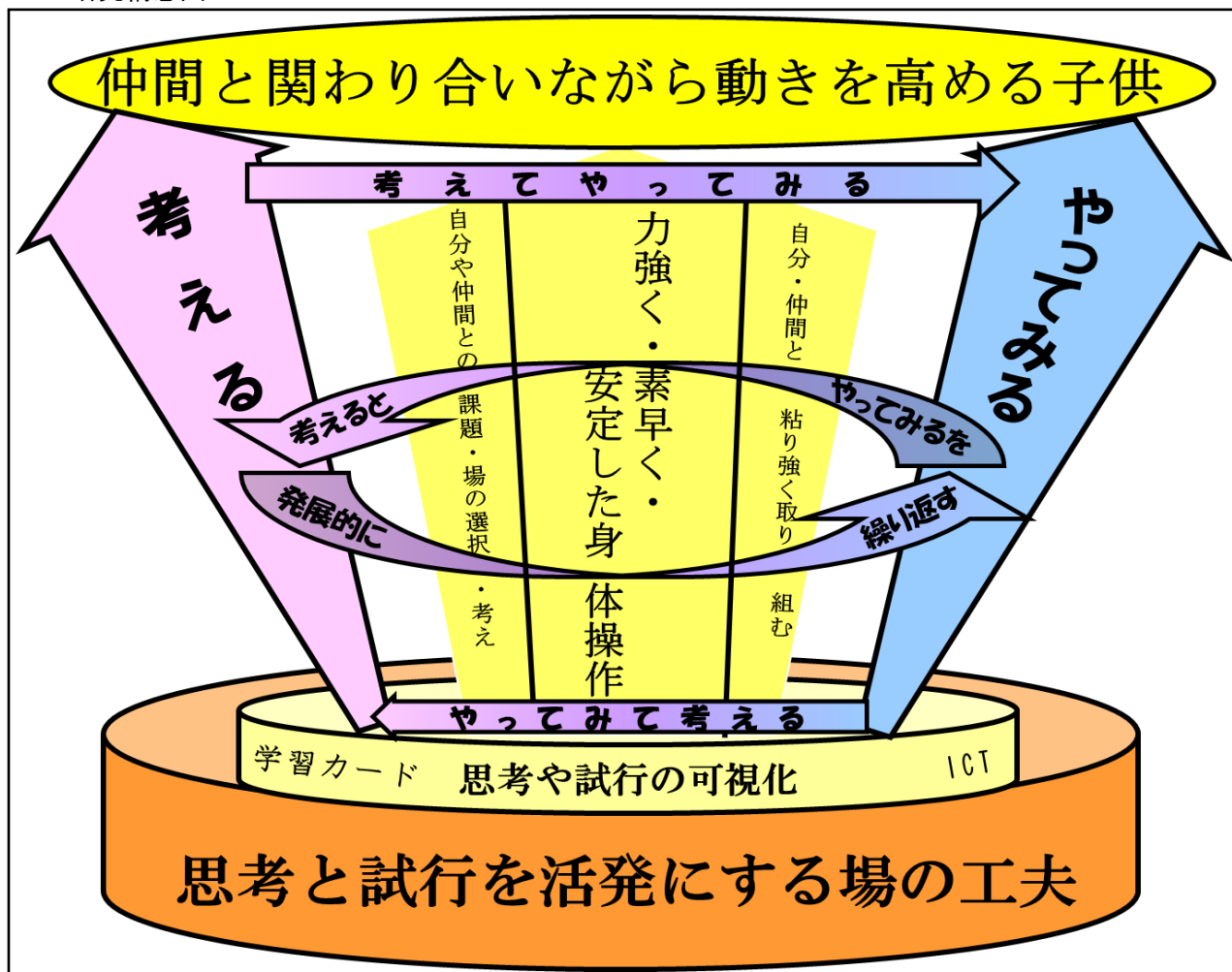
個人で行う運動	○前時の自分の動きの連続図とモデル図を比較して、明確な課題をもつ。 ○自分の動きの高まりを確認する。
集団で行う運動	○前時の仲間との動きの動画(スロー動画)を見て、明確な課題をもつ。 ○仲間との動きの高まりを確認する。

(2) 思考を可視化する学習カードの活用

学習カードは、毎時間振り返りを行うことで、学習を通して、自分が学んだことを明確にすることができる。そこで、本研究では、学習カードを次のように活用する。

個人で行う運動	自分ができるようになった動きやなぜできるようになったかを振り返る。
集団で行う運動	自分が見付けた動きやその動きができるようになったかを振り返る。

3 研究構想図



4 仮説検証の方途

(1) 対象

久留米市立上津小学校 第6学年3組 (30名)

(2) 期間

検証授業Ⅰ 令和3年9月16日～10月4日

B 器械運動 ウ 跳び箱運動

検証授業Ⅱ 令和3年11月1日～11月25日

E ボール運動 ア ゴール型 「バスケットボール」

(3) 検証の内容と方法

検証の内容		方法
思考と試行を活発にする	場の工夫	○動きの変容(毎時間の子供による自己評価) (単元前半と後半の教師による評価) ○学習カードの分析(動きの高まりについて)
思考と試行を可視化する	ICTの活用	○様相観察(課題を見付けているか) ○アンケートの分析 (めあてをもって学習しているか)
	学習カード	○学習カードの分析 (学習の成果を書けているか)

VI 研究の実際と考察

1 【検証授業Ⅰ】 全6時間（令和3年9月16日～10月4日）

(1) 単元名 「ダイナミックな動きで！！」(B 器械運動 ウ跳び箱運動)

(2) 単元目標

- 跳び箱運動の技のポイントを理解するとともに、切り返し系や回転系の基本的な技をダイナミックな動きで行ったり、その発展技を行ったりすることができるようにする。
- 自分ができそうな技の課題を見付け、動きながら課題解決の仕方を工夫するとともに、自分や仲間の考えたことを自分の動きや言葉を使って、他者に伝えることができるようにする。
- 自分ができそうな技に積極的に取り組み、約束を守り助け合って運動をしたり、仲間の考えや取組を認めたり、場や器械・器具の安全に気を配ったりすることができるようにする。

(3) 単元計画(6時間)

		つかむ	つくる				振り返る	
段階	時間	1	2	3	4	5	6	
導入	5	跳↓箱 ○これまでに学んだ技をやってみる。 ↓ ○自分ができそうな技を考える。	感覚づくり運動					試↓思 ○現状の動きを確認する。 ↓ ○自分の動きの課題を見付ける。
	10	感覚づくり運動 ○主運動につながる動き ・大きなうさぎ跳び ・連続馬跳び ・腕立て歩き(前後左右) ・かえるの逆立ち、足打ち ・手おし車 ・頭倒立 ・かべ倒立	〈めあて〉 自分ができそうな切り返し系の技をやってみよう。 ○仲間と動きを見合い、動き方を考えたり場の選択をしたりしながら、切り返し系の技を身に付ける 〈提示する切り返し系の技〉 ・かかえ込み跳び・屈身跳び		〈めあて〉 自分ができそうな回転系の技をやってみよう。 ○仲間と動きを見合い、動き方を考えたり場の選択をしたりしながら、回転系の技を身に付ける。 〈提示する回転系の技〉 ・伸膝台上前転・首はね跳び・頭はね跳び		動き確認タイム ○これまでの学習で自分が身に付けた動きと、どうやって身に付けたかを確認する。 ○単元始めの自分の動きと比べてできるようになった点を考え、なぜできたようになったか考える。	
展開	15	跳↓箱 ○自分ができそうな技や難しい技を考える。 ⇕	跳↑箱 ○自分や仲間と、挑戦する場や動きを試す場で、自分や仲間の動き方について、よい点や改善点を考える。 ○自分や仲間の動きの課題を解決するための場を選択する。 ○挑戦する場で、何度も技をやってみる。 ○挑戦する場と、動きを試す場を行き来しながら技をやってみる。					跳↑箱 ○挑戦する場で、何度も技をやってみる。 ○動きを試す場でどんな動きが身に付いたかを確認しながらやってみる。
	20	跳↑箱 ○できそうな難しいかを確認するために、何度も技をやってみる。	〈動きを試す場〉 ・マット3枚を重ねた場 ・1段(縦)と3段(横)の跳び箱を並べた場 ・ステージから長いマットを床に敷いた場 ・跳び箱の真ん中が開いた場	〈挑戦する場〉 ・4段の跳び箱(縦・横) ・5段の跳び箱(縦・横) ・6段の跳び箱(縦・横)	〈動きを試す場〉 ・ステージからマットを敷いた場 ・柔らかい跳び箱の場 ・傾斜をつけた3段と5段の跳び箱の場 ・1段と3段の跳び箱の場 ・2段と5段の跳び箱の場	〈挑戦する場〉 ・5段の跳び箱(縦・横) ・6段の跳び箱(縦・横)	跳↑箱 ○単元を通して、できるようになった技となぜできたようになったかを振り返る。 ↓ ○動きの高まりがわかるように、動いて表現する。	
終末	25	跳↑箱 ○学習カードをもとに、自分ができそうな技を見付ける。 ↓	跳↑箱 ○自分や仲間と、挑戦する場や動きを試す場で、自分や仲間の動き方について、よい点や改善点を考える。 ○自分や仲間の動きの課題を解決するための場を選択する。 ○挑戦する場で、何度も技をやってみる。 ○挑戦する場と、動きを試す場を行き来しながら技をやってみる。					跳↑箱 ○動きを試す場で、何度も技をやってみる。 ○挑戦する場で、何度も技をやってみる。
	30	跳↓箱 ○現状の動きを知るためにやってみる。	跳↓箱 ○できるようになった技と、なぜできるようになったかを振り返る。 ↓ ○次の課題を考えるために、再度やってみる。	※本時の成果と課題を明らかにし、次時へつなげる。				思↓試 ○動きの高まりがわかるように、動いて表現する。
評価	知・技	①		②		③		
	思・判・表		①	②	①	②	②	
	主体的	①	③		②			
〈知識及び技能〉 ①切り返し系と回転系の技の動きのポイントについて理解している。 ②助走から両足で踏み切って着手し、足をかかえ込んで跳び越し着地をすることができる。 ③助走から両足で強く踏み切り、足を伸ばしたまま腰の位置を高く保って着手し、前方に回転して着地することができる。								
〈思考力、判断力、表現力等〉 ①自分の動きを空間(方向、距離)時間(速さ)、力性(力の入れ具合)から捉え、課題を見付けている。 ②課題解決の方法を選択したり工夫したりして、考えたことを自分の動きや言葉を使って、他者に伝えている。								
〈主体的に学習に取り組む態度〉 ①自分や仲間の安全に気を付けて、試技を行っている。 ②仲間の考えや取組を認めようとしている。 ③自分が挑戦している技に積極的に取り組もうとしている。								

(4) 授業の実際と考察

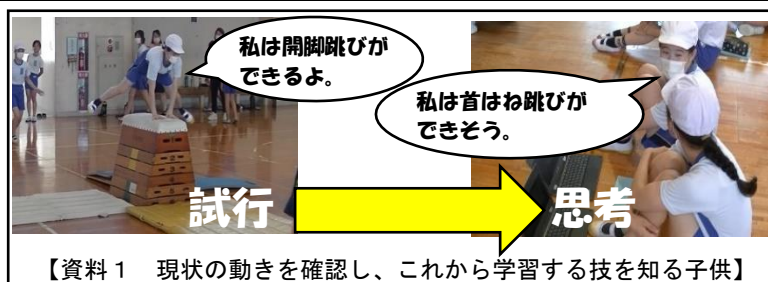
①「つかむ」段階(第1時)

子供の姿	これからの学習で自分ができるようになりたい切り返し系(かかえ込み跳び、屈伸跳び)と回転系(台上前転、伸膝台上前転、首はね跳び、頭はね跳び)の技を見付ける子供
「試行→思考」	○これまでに学んできた技がどの程度できるか試しにやってみて(試行)、これから学習する技の中から自分ができるような技を考える(思考)。
「思考⇔試行」	○動きを試す場と挑戦する場の中から自分ができるような場を見付け(思考)、これから学習する技や動きが、今の段階でどの程度できるか試しにやってみる(試行)。
「思考→試行」	○これからの学習で自分ができるようになりたい技を切り返し系から1つ、回転系から1つ決め(思考)、次時への見通しをもつために、再度試しにやってみる(試行)。
思考と試行を活発にする 「場の工夫」	○自分がどんな技や動きができるかを考えたり(動きを試す場)、どの程度できるかを確認したりできる場(挑戦する場)
試行を可視化する 「ICTの活用」	○これから学習する技の動きを知るためのICT活用
思考を可視化する 「学習カードの活用」	○これからの学習でどんな技ができるようになりたいか示すための学習カードの活用

まず、5年生までの学習で学んできた自分ができる技に取り組んだ。その後、子供は、これから学習する技(切り返し系：かかえ込み跳び・屈身跳び、(回転系：台上前転・伸膝台上前転・首はね跳び・頭はね跳び)の動画を見た【資料1】(試行→思考)。これまでに

学んできた技との違いに、子供は「すごい。」「これできそう。やってみよう。」「難しそう。」「できる技あるかな。」等の言葉をつぶやきながらモデルとなる動画を見ていた。

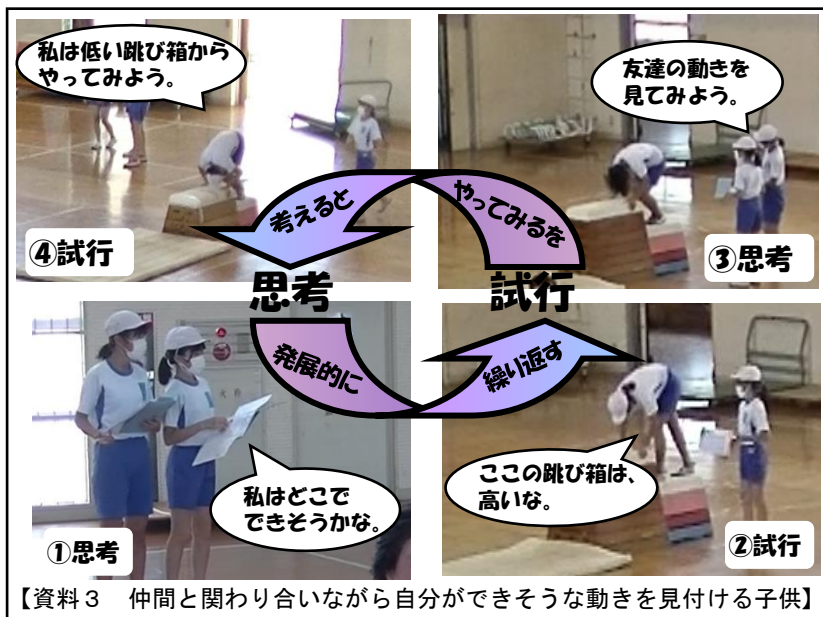
次に、助走や空中姿勢、着地の動きを試す場と技に挑戦する場の説明を行った【資料2】。



その後、マットを3枚重ねた場でうさぎ跳びや前転をしたり、1段の跳び箱の上から、3段の跳び箱を前転して着地したりできるなどの場を工夫することで、子供は自分ができそうな場を考えたり、自分ができるかどうか試しにやってみたりしていた。

【資料3】の子供は、仲間とどここの場だったらできそうか考え、3段の跳び箱の上から5段の跳び箱への台上前転を試しにやってみた。うまくできなかったため同じ場所でやっている別のペアの動きを見た。その時、一緒に見

ていた仲間から「難しそうだから。もう少し低い場所でやってみたら。」と言われ、1段の跳び箱の上から3段の跳び箱への台上前転を試しにやってみた(思考⇄試行)。このように、自分ができそうな技や動きを見付けるために、仲間のアドバイスを聞いたり、仲間の動きを見たりしながら、自分がどんな技や動きができるか試しにやってみることを発展的に繰り返していた。その際、学習カードに自分ができた技や動きをチェックさせた【資料4】。



ダイナミックな動きで！！「跳び箱運動」

6年 名前 ()

動きのポイントを知り、これからの学習で自分ができそうな技をみつけよう。

自分ができそうな！

自分ができた技や動きの○の所にチェックを入れる

どの技が
できそうかな。

(切り戻し系)					(回転系)									
【かかえ込み跳び】 ○ 					【台上前転】 ○ 					【言はね跳び】 ○ 				
1 マット3枚で うさぎとび	2 跳び箱上で うさぎとび	3 1段→3段で かかえ込みとび	4 跳び箱から かかえ込みとび	5 跳び箱から かかえ込みとび	1 マットで 前転	2 跳び箱の上で 前転	3 1段→3段で 前転	4 跳び箱から 前転	5 跳び箱から 前転	1 低いのある 箱はねとび	2 マットから 箱はねとび	3 1段→4段で 箱はねとび	4 跳び箱から 箱はねとび	5 跳び箱から 箱はねとび
【くっしん跳び】 ○ 					【しりぞき跳び】 ○ 					【しりぞき跳び】 ○ 				
1 3枚マットへ 膝を伸ばして うさぎとび	2 跳び箱上で 膝を伸ばして うさぎとび	3 1段→3段で 前転とび	4 跳び箱から 前転とび	5 跳び箱から 前転とび	1 マットで 前転	2 跳び箱の上で 前転	3 1段→3段で 前転	4 跳び箱から 前転	5 跳び箱から 前転	1 低いのある 箱はねとび	2 マットから 箱はねとび	3 1段→4段で 箱はねとび	4 跳び箱から 箱はねとび	5 跳び箱から 箱はねとび

【自分のめあて】〈切り戻し系〉

これからの学習で自分ができるようになりたい技を書く。

【自分のめあて】〈回転系〉

これからの学習で自分ができるようになりたい技を書く。

【資料4 学習カード】

最後に、自分ができた動きにチェックした学習カードを見ながら、これからの学習でどの技(切り戻し系と回転系から1つずつ)ができるようになりたいか書いた【資料4】。また、次時の学習の見通しを

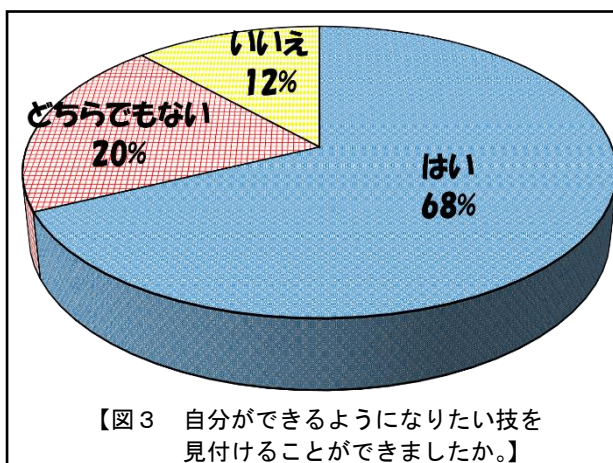
もつために、自分ができるようになりたい技や動きが、どの程度できるか試しにやってみた。その際、仲間に自分の動きをタブレットで撮ってもらった(思考→試行)。

授業後のアンケートでは、「自分ができるようになりたい技を見付けることができましたか。」の質問に対して、「はい」と答えた子供が 68%だった【図3】。また、学習の振り返りでは【資料5】のようなことを書いていた。

自分ができる技があることに気付いた。
うまくできるように練習しようと思った。

やるときはちゃんとこれ1つだけ
やりたいたとはみつけた

【資料5 学習の振り返り】



考察

【資料5】と【図3】の結果から、つかむ段階でめざす子供の姿に概ね迫ることができたことがわかる。自分ができるようになりたい技を見付けることができたのは、技に挑戦する場だけでなく、動きを試す場を設定したことで、自分にできそうな場を見付けながら、試しにやってみることができたからだと考える。さらに、学習カードに動きのモデル図とできた動きにチェックを入れる箇所を入れたことや ICT を活用してモデルとなる動きを見せたことで、子供は、動きのイメージをもつこともできたかと考える。

以上のことから、場の工夫と ICT や学習カードの活用は、つかむ段階でのめざす子供に迫る上で有効であったと考える。

②「つくる」段階(第2～5時)

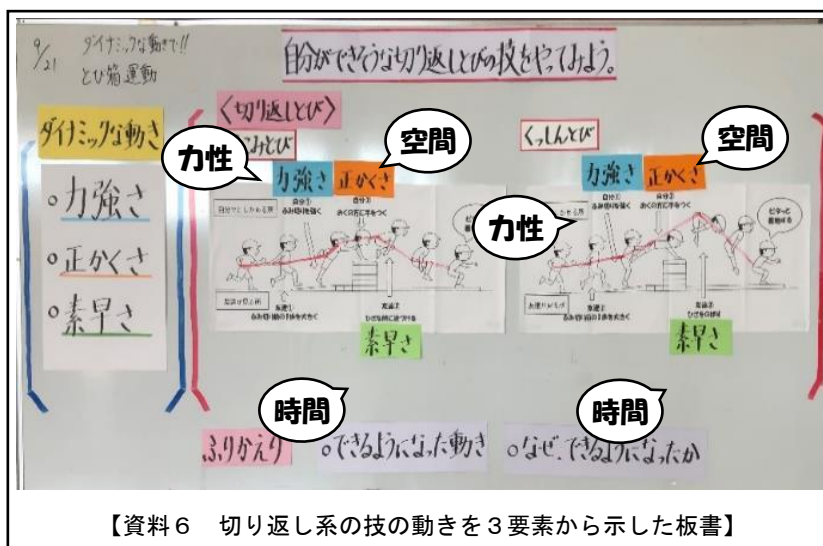
子供の姿	自分が見付けたできるようになりたい切り返し系(かかえこみ跳び、屈伸跳び)と回転系(台上前転、伸膝台上前転、首はね跳び、頭はね跳び)の技の動きを高める子供
「試行→思考」	○試しにやってみて(試行)、自分の動きとモデル図の動きを比較し、不十分な点を見付けて解決したい課題を明らかにする(思考)。
「思考⇄試行」	○動きを試す場と技に挑戦する場の中から、自分の課題に合った場の選択や動きについて考えたり(思考)、試しにやってみたりすることで動きを高める(試行)。
「思考→試行」	○自分ができるようになった動きとなぜできるようになったか振り返り(思考)、次時への見通しをもつために再度やってみる(試行)。
思考と試行を活発にする 「場の工夫」	○自分の動きの課題を解決できる場(動きを試す場)や、自分ができるようになりたい技がどの程度できるかに挑戦する場(挑戦する場)
試行を可視化する 「ICT の活用」	○自分の動きの課題を見付けたり、動きの高まりを実感したりするための ICT の活用
思考を可視化する 「学習カードの活用」	○学習の成果を記録するための学習カードの活用

つくる段階では、つかむ段階で見付けた自分ができるようになりたい切り返し系(かかえ込み跳び、屈伸跳び)と回転系(台上前転、伸膝台上前転、首はね跳び、頭はね跳び)の技の動きを高めることで、ダイナミックな動き(力強く安定した動き)ができるようにした。そこで、第2・3時では、自分が見付けたできるようになりたい切り返し系の技の学習を行った。第4・5時では、自分ができるようになりたい回転系の技の学習を行った。

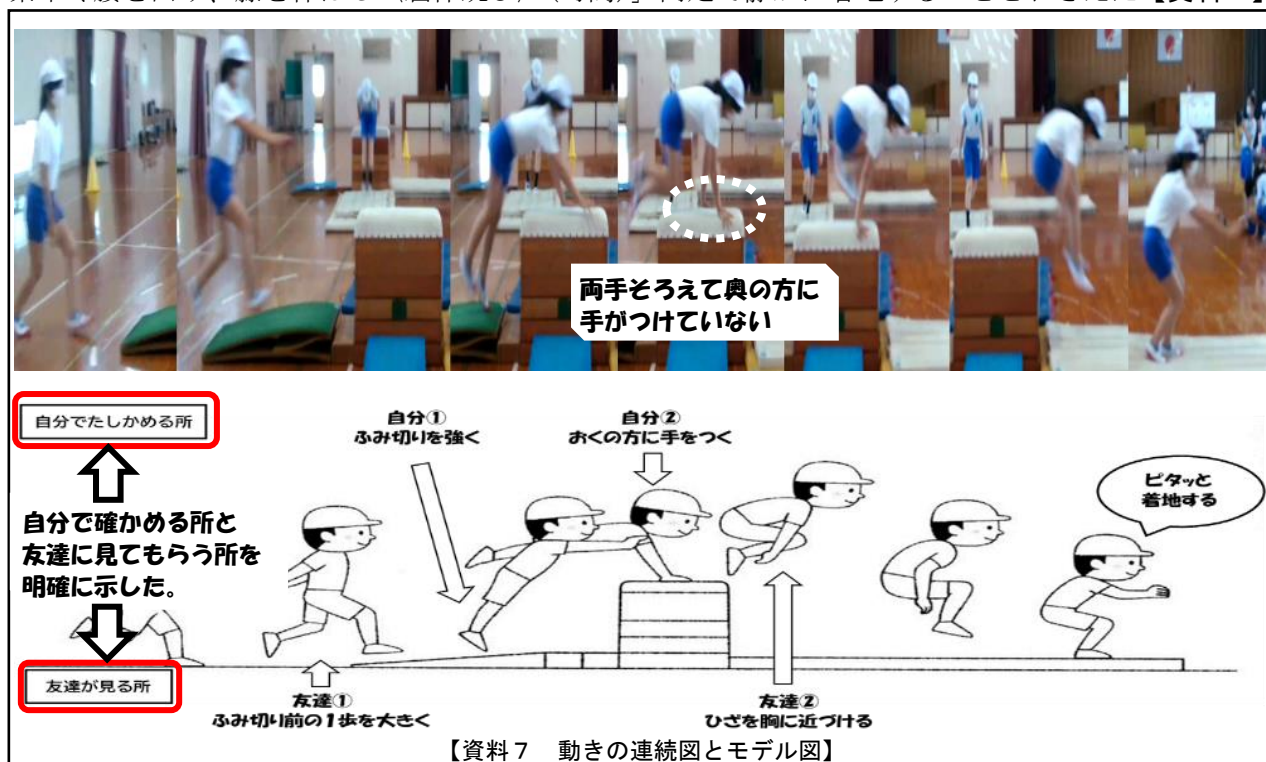
ア 第2・3時「自分ができるような切り返し系の技の動きを高める学習」

第2・3時では、前時の自分の動きの連続図から課題を明確にし、課題を解決するために仲間と関わり合いながら、自分に合った場の選択や工夫を行ったり、動きを確認したりして、試しにやってみることを発展的に繰り返すことで、自分ができるようになりたい切り返し系(かかえ込み跳び・屈身跳び)の技の動きを高めることをねらいとした。

まず、一緒に活動をするペアを決めた。ペアは、自分ができるようになりたい技が同じ人同士で組ませた。次に、ダイナミックな動きにするためには、「力強さ」「正確さ」「素早さ」の3つが大切であることを伝えた。そこで、かかえ込み跳びと屈身跳びの動きのポイント



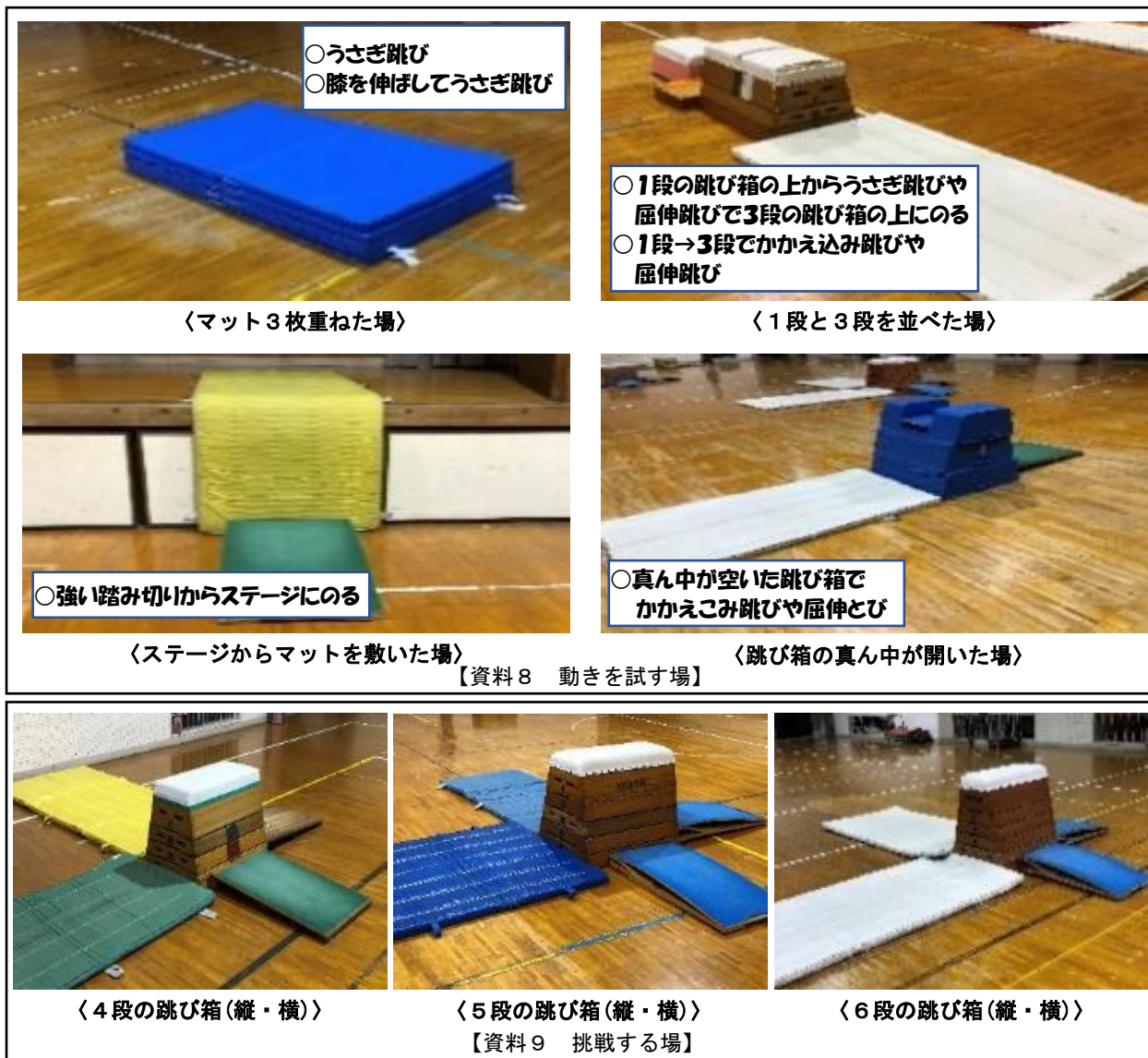
のポイントを「力強い踏み切りで(力性)、両手を揃えて跳び箱の奥の方に手を付き(空間)、素早く膝を胸に近づけ〈かかえ込み跳び〉・素早く腰を曲げ、膝を伸ばし〈屈伸跳び〉(時間)」両足で静かに着地することとおさえた【資料6】。



その後、自分がどの程度できるか試しにやってみて、動きの連続図(自分の現状の動き)とモデル図を比較して、自分の動きの課題を明確にした(試行→思考)。比較しやすいように、動きの連続図(自分

の現状の動き)とモデル図を上下に並べ、自分の動きの課題となるポイントに印をつけさせた。子供は、「手がつく位置ができていない。」「ひざを胸に近づけることができていないから跳び越せない。」等と仲間と話しながら自分の動きの課題を見付けていた【資料7】。

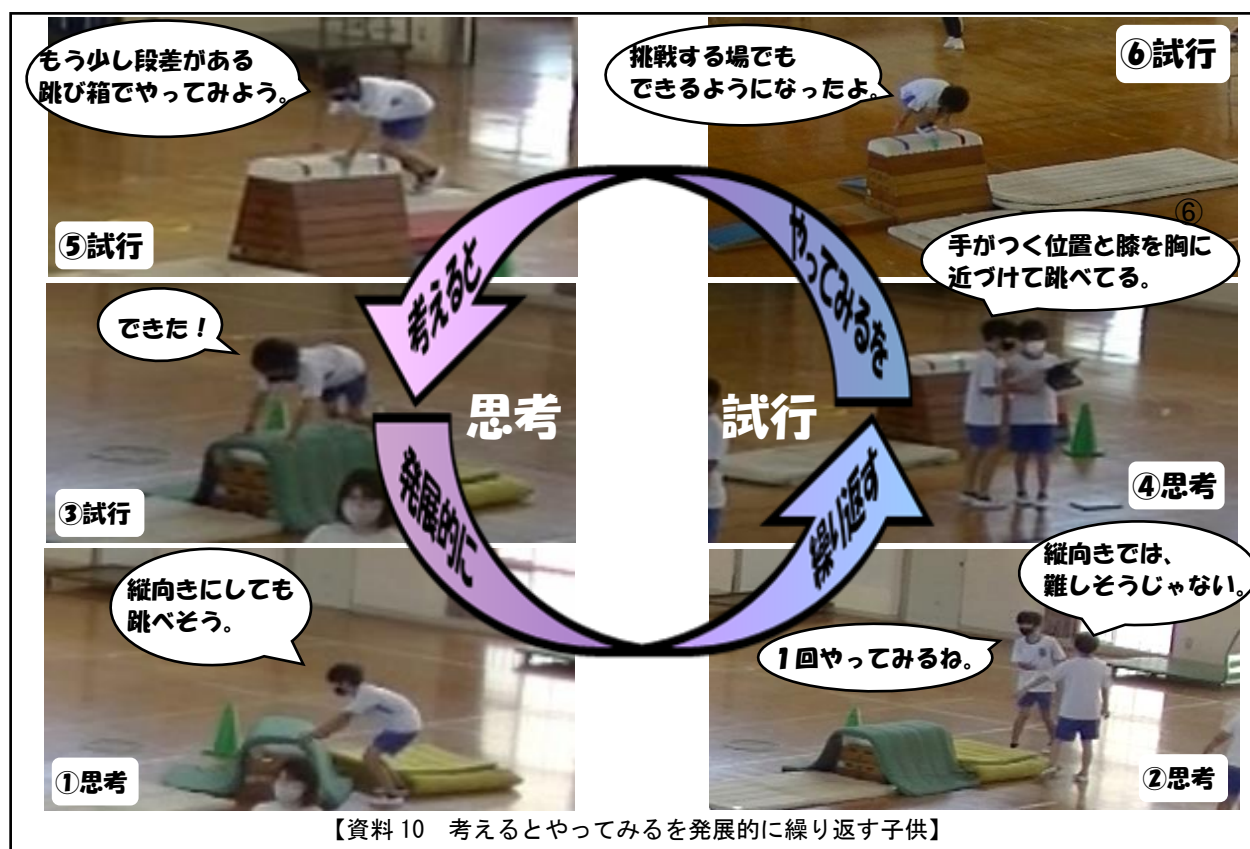
次に、自分ができるようになりたい切り返し系の技の動きを高めるために、実際に動いて試したり、考えたり、出来映えを振り返ったりしながら活動させた。その際、ペアの仲間と動きを確認し合うことができるように、【資料7】のように、動きを自分で確かめる所と友達が見る所を明確に示した。



また、自分の課題に合った場を選択して動きを試したり、技がどの程度できるか挑戦したりすることができる場を設定した【資料8】【資料9】。

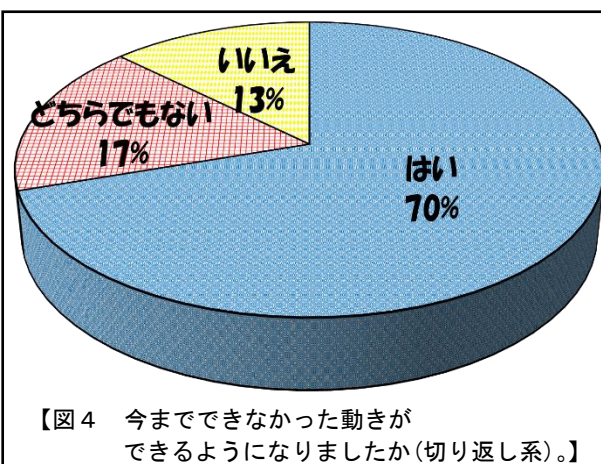
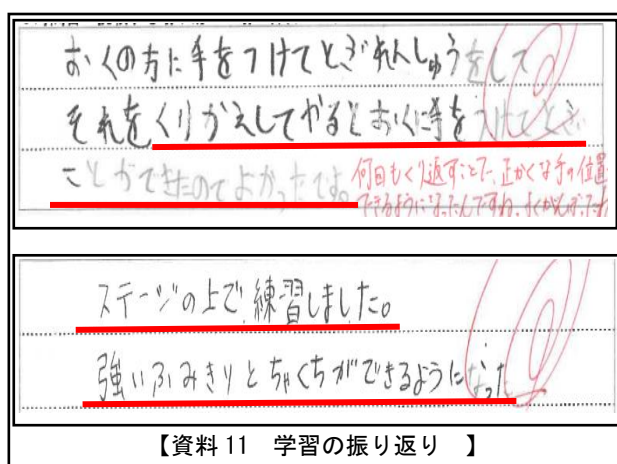
【資料10】の子供は、まず仲間と動きができそうな場を考え、跳び箱の向きを変えて試しにやってみた(折り畳んだマットの上から2段の跳び箱をかかえ込み跳び)。その際、動きを仲間に撮ってもらい、試しにやってみた後、自分の動きを仲間と確認した。上手く跳び越せていることを仲間と確認した後、仲間から「もう少し段差が大きい跳び箱でもできそうだよ。」と言われ、次は、もう少し段差が大きい跳び箱で試しにやってみた(3段の跳び箱の上から6段の跳び箱をかかえ込み跳び)。この場所で何回もやってみて跳べるようになると、次は挑戦する場で試しにやってみた(向きを横にした4段の跳び箱)。仲間から「力強い踏み切りをするといいよ。」とアドバイスをもらい、何回もやってみると挑戦する場でもできるようになった(思考⇔試行)。このように、子供は、自分ができるようになりたい技の

動きを高めるために、仲間と動画を見て動きを考えたり、仲間とできそうな場を選択や工夫したりしながら、自分がどの程度技や動きができるか試しにやってみることを発展的に繰り返した。



最後に、学習の成果を振り返るために、子供は、できるようになった動きとなぜできるようになったかを学習カードに書いた【資料 11】。また、次時への見通しをもつために、再度試しにやってみた(思考⇒試行)。その際、仲間に自分の動きをタブレットで撮ってもらった【資料 12】。

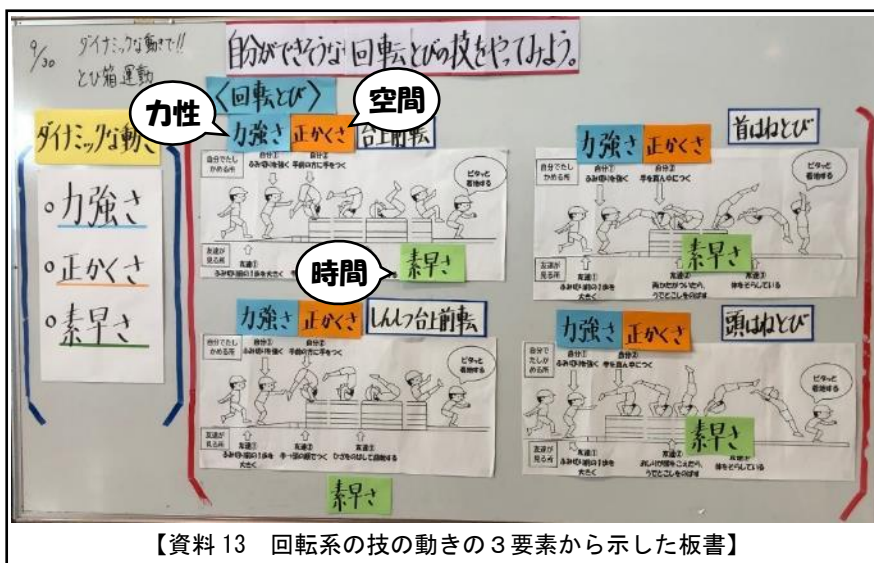
授業後のアンケートでは、「今までできなかった動きができるようになりましたか。」の質問に対して、「はい」と答えた子供が 70%だった【図 4】。



イ 第4・5時「自分ができるようになりたい回転系の技の動きを高める学習」

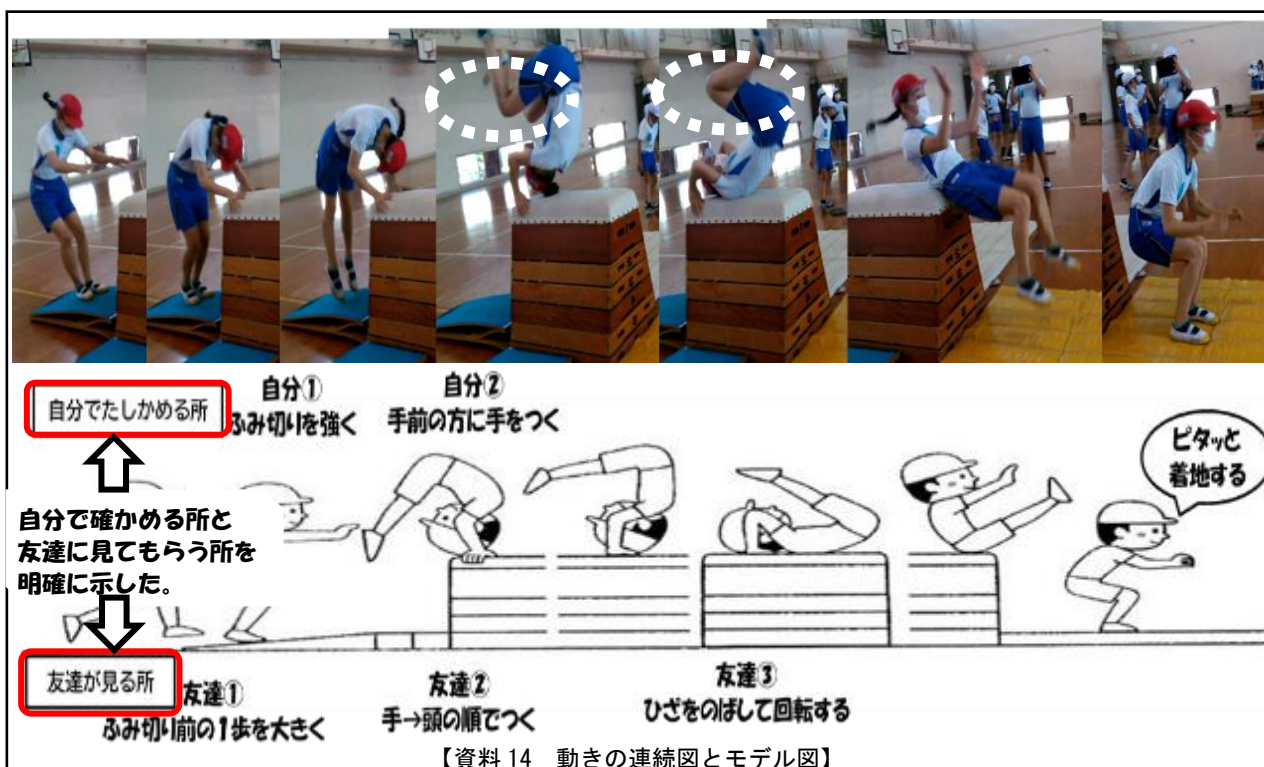
第4・5時では、前時の自分の動きの連続図から課題を明確にし、課題を解決するために仲間と関わり合いながら、自分に合った場の選択や工夫を行ったり、動きを確認したりして、試しにやってみることを発展的に繰り返すことで、自分ができるようになりたい回転系(台上前転・伸膝台上前転・首跳ね跳び・頭跳ね跳び)の技の動きを高めることをねらいとした。

まず、一緒に活動するペアを決めた。ペアは、自分ができるようになりたい技が同じ人同士で組ませた。次に、回転系の技も切り返し系の技の時と同様で、ダイナミックな動きにするためには、「力強さ」「正確さ」「素早さ」の3つの



【資料 13 回転系の技の動きの3要素から示した板書】

ことが大切であることを伝えた。そこで、回転系の技(台上前転、伸膝台上前転、首はね跳び、頭はね跳び)のポイントを「力強い踏み切りで(力性)、両手を揃えて跳び箱の手前の方に手を付き(空間)、素早い回転で(時間)」両足で静かに着地することとおさえた【資料 13】。

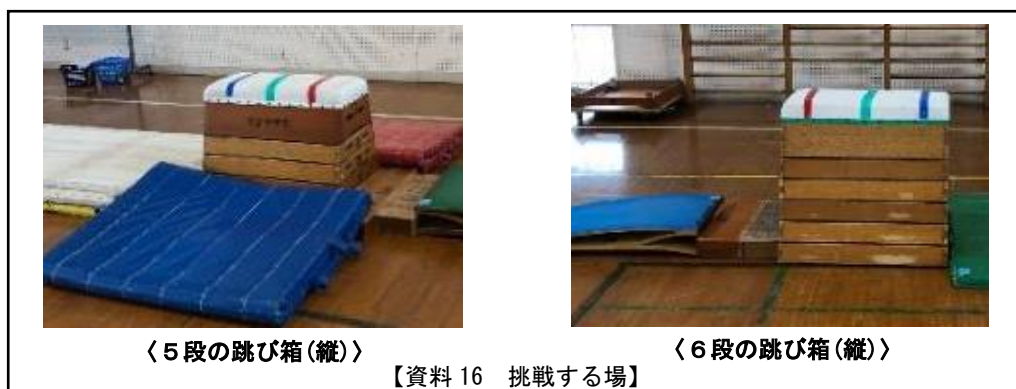


【資料 14 動きの連続図とモデル図】

その後、自分がどの程度できるか試しにやってみて、動きの連続図(自分の現状の動き)とモデル図を比較して、自分の動きの課題を明確にした(試行→思考)。比較しやすいように、動きの連続図(自分の現状の動き)とモデル図を上下に並べ、自分の動きの課題となるポイントに印をつけさせた。【資料 14】の子供は、伸膝台上前転をできるようになることを目指している。【資料 14】の自分の連続図を仲間と見て、「膝が曲がっている」という自分の動きの課題を見付けた。

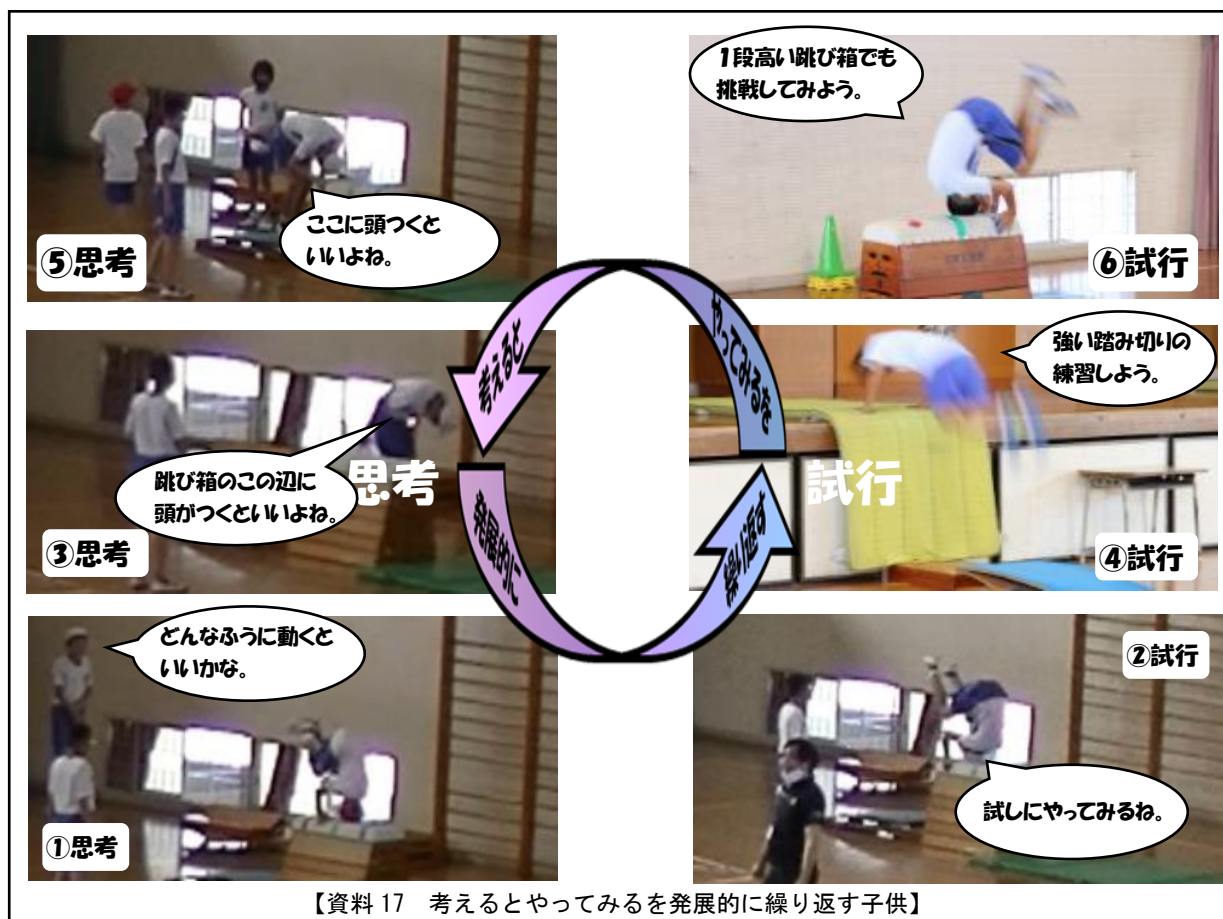
次に、自分ができるようになりたい回転系の技の動きを高めるために、実際にやってみたり、考えた

り、出来映えを振り返ったりしながら活動させた。その際、ペアの仲間と動きを確認し合うことができるように、【資料 14】のように、動きを自分で確かめる所と友達が見る所を明確に示した。



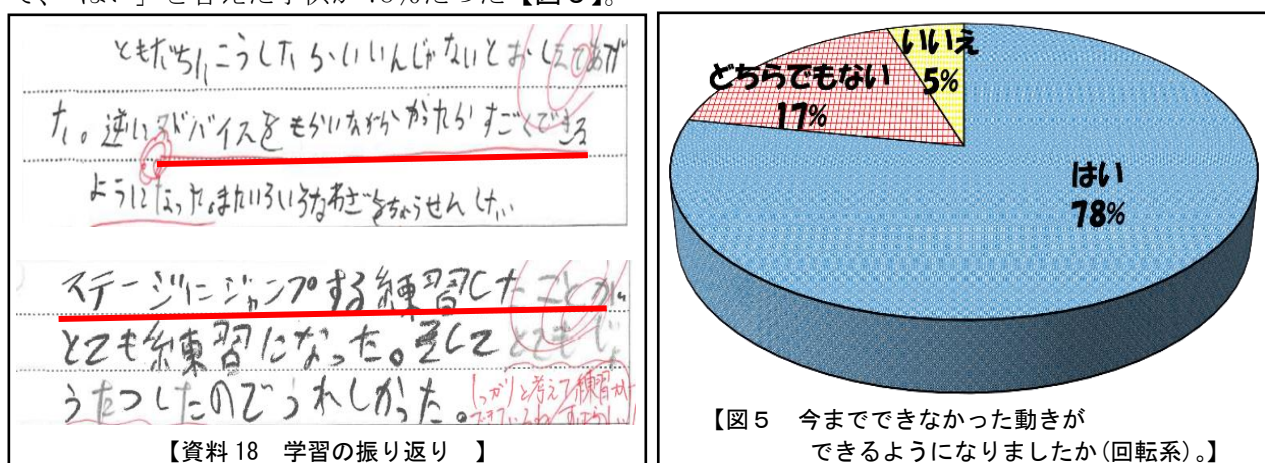
また、自分の課題に合った場を選択して動きを試したり、技がどの程度できるか挑戦したりすることができる場を設定した【資料 15】【資料 16】。

【資料 17】の子供達は、第4時では、まず仲間の動きを見て、どのように動けばよいか確認した後、5段の跳び箱で試しにやってみた。動きを見てもらった仲間から「もっと強く踏み切りをすると良くなるよ。」とアドバイスをもらっている姿が見られた。次に、強く踏み切りができるようになるために、力強い踏み切りからステージに前転する練習を行った。練習した後は、もう一度5段の跳び箱の場に行き、どの程度できるか何度もやってみた。そうすることで、力強い踏み切りから5段の跳び箱で台上前転ができるようになった。さらに、第5時では、6段の跳び箱で台上前転ができるようになった(思考⇔試行)。このように、自分ができるようになりたい技の動きを高めるために、仲間と動きを考えたり、仲間と動きを高めることができる場を選択したりしながら、自分がどの程度技や動きができるか試しにやってみることを発展的に繰り返した。



最後に、学習の成果を振り返るために、子供は、できるようになった動きとなぜできるようになったかを学習カードに書いた【資料 18】。また、次時への見通しをもつために、再度試しにやってみた(思考⇒試行)。その際、仲間に自分の動きをタブレットで撮ってもらった。

授業後のアンケートでは、「今までできなかった動きができるようになりましたか。」の質問に対して、「はい」と答えた子供が78%だった【図 5】。



考 察

【資料 11】【図 4】と【資料 18】【図 5】の結果から、つくる段階でめざす子供の姿に概ね迫ることができたことがわかる。自分ができるようになりたい技の動きを高めることができたのは、つかむ段階と同じように技に挑戦する場だけでなく、動きを試す場を設定したことで、子供は自分の課題に合った場を選択したり、仲間と動きについて考えたり、どの程度技や動きができるか試しにやってみることを発展的に繰り返すことができたからだと考える。また、ICT を活用して動きの連続図を提示したことで、子供は自分の動きの課題を見付けることができた。さらに、学習カードを活用したことで、自分ができるようになった動きやなぜできるようになったかを言葉で表現することができた。

以上のことから、場の工夫と ICT や学習カードの活用は、つくる段階でのめざす子供の姿に迫る上で有効であったと考える。しかし、切り返し系の技では 13%、回転系の技では 5% の子供が自分ができるようになりたい技を高めることができなかった。全ての子供ができるようにするために、教師が補助につくなど、個別の支援が必要であると考ええる。

③「振り返る」段階(第 6 時)

子供の姿	自分ができるようになりたい回転系(台上前転、伸膝台上前転、首はね跳び、頭はね跳び)の技の動きをダイナミックな動き(力強い動き)に高める子供
「試行→思考」	○自分の現状の動きから(試行)、自分の動きをもっとダイナミックな動き(力強い動き)にするにはどのようにすればよいか明らかにする(思考)。
「思考⇄試行」	○動きを試す場と技に挑戦する場の中から、自分の課題に合った場の選択や動きについて考えたり(思考)、試しにやってみたりすることで動きを高める(試行)。
「思考→試行」	○自分ができるようになった動きとなぜできるようになったかを振り返り(思考)、試しにやってみることで(試行)単元のまとめをする。
思考と試行を活発にする 「場の工夫」	○自分の動きをもっとよくするための場(動きを試す場)や、自分ができるようになりたい技がどの程度できるか挑戦する場(技に挑戦する場)
試行を可視化する 「ICT の活用」	○自分の動きの課題を見付けたり、動きの高まりを実感したりするための ICT の活用
思考を可視化する 「学習カードの活用」	○単元を通してできるようになった動きや、動きについて考えたことを振り返るための学習カードの活用

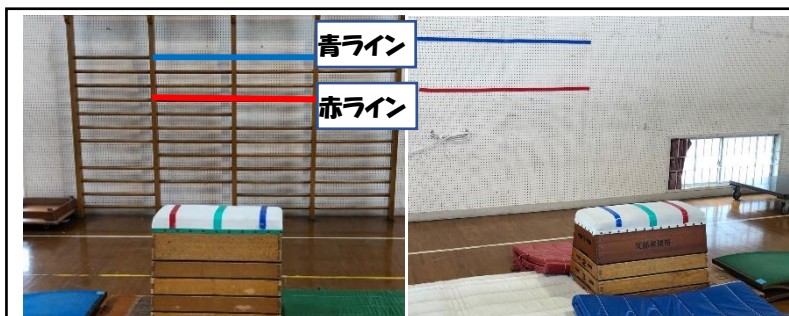
まず、ダイナミックな動きにするための 3 つのこと(力強さ、正確さ、素早さ)について確認した。その後、自分の動きの課題を明確にするために、本時学習で自分がダイナミックな動きにしたい技を試しにやってみて、ダイナミックな動きになっているかどうか動画で確認した【資料 19】(試行⇒思考)。子供は、自分の動きを動画で仲間と見合いながら「踏み切り前の一步をもっと遠くからしたら強い踏み切りができるよね。」「もっと足を伸ばさないと大きな回転にはならないね。」等、自分や仲間の課題について話していた。



【資料 19 自分の動きを確認する子供】

次に、自分ができるようになりたい回転系の技をダイナミックな動きにするために、実際に動いて

試したり、考えたり、出来映えを振り返ったりしながら活動させた。また、ダイナミックな動きになっているか確認するために、【資料 20】のように、挑戦する場の横の壁に赤と青のラインテープを貼った。また、【資料 21】のように、足にリストバンドを付けて、回転している時の足がどの高さまで上がっているかを確認しやすいようにした。



【資料 20 ダイナミックな動きになっているかを確認するライン 】



【資料 21 足にリストバンド 】



【資料 22 仲間の動きを確認する子供 】



【資料 23 タブレットを使って仲間の動きを撮る子供 】

子供は【資料 22】のように、横から友達の動きを見て、「足が青のライン越えてたよ。」「もう少しで青のラインだよ。」と声をかけながら活動をしていた。さらに、青のラインを越えるために、「もっと強く踏み切りをするといいよ。」等、動きについての声もたくさんあった。また、【資料 23】のように、子供はタブレットを使って仲間の動きを撮り、撮った動画を仲間と一緒に見て【資料 24】、ダイナミックな動きになっているかどうかを確認していた。このように、仲間に動きを見てもらったり、仲間からのアドバイスを聞いて自分に合う場を選択したりしながら、動きがどの程度できるか試しにやってみることを発展的に繰り返すことで、自分の動きをダイナミックな動きに近づけていっていた(思考⇄試行)。



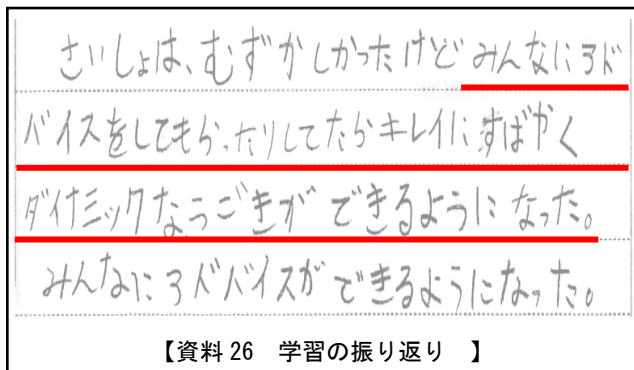
【資料 24 仲間と動きを確認する子供 】

最後に、単元を通してできるようになった動きとできるようになるために考えたことを振り返るために、学習カードに書かせ、書いたことをペアで伝え合う活動を行った【資料 25】【資料 26】。そして、できるようになった動きを確かめるために、もう一度動いてやってみた(思考⇒試行)。

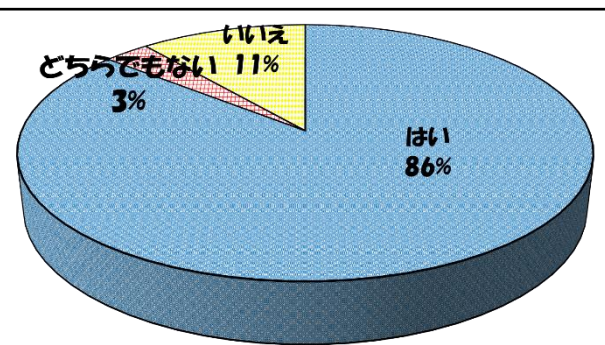


【資料 25 学習の成果を伝え合う子供】

授業後のアンケートでは、「今までできなかった動きができるようになりましたか。」の質問に対して、「はい」と答えた子供が 86%だった【図 6】。



【資料 26 学習の振り返り】



【図 6 今までできなかった動きができるようになりましたか(ダイナミックな動き)。】

考 察

【資料 26】【図 6】の結果から、振り返る段階でめざす子供の姿に概ね迫ることができたことがわかる。自分ができるようになりたい技の動きをダイナミックな動きにしていけることができたのは、これまでと同じように技に挑戦する場と動きを試す場を設定したことで、子供が自分に合った場を選択したり、仲間とアドバイスしたりしながら、どの程度動くことができるかを試しにやってみることを発展的に繰り返すことができたからだと考える。さらに、ダイナミックな動きにするために、赤と青のラインを貼り、大きな回転になっているかどうか確認しやすくしたことも効果的であったと考える。また、自分の動きがダイナミックな動きにするためにどうすればよいかを考えるために、自分の動きの動画を見たことは、有効であったと考える。さらに、学習カードを活用したことで、自分の動きの高まりを実感することができたと考える。

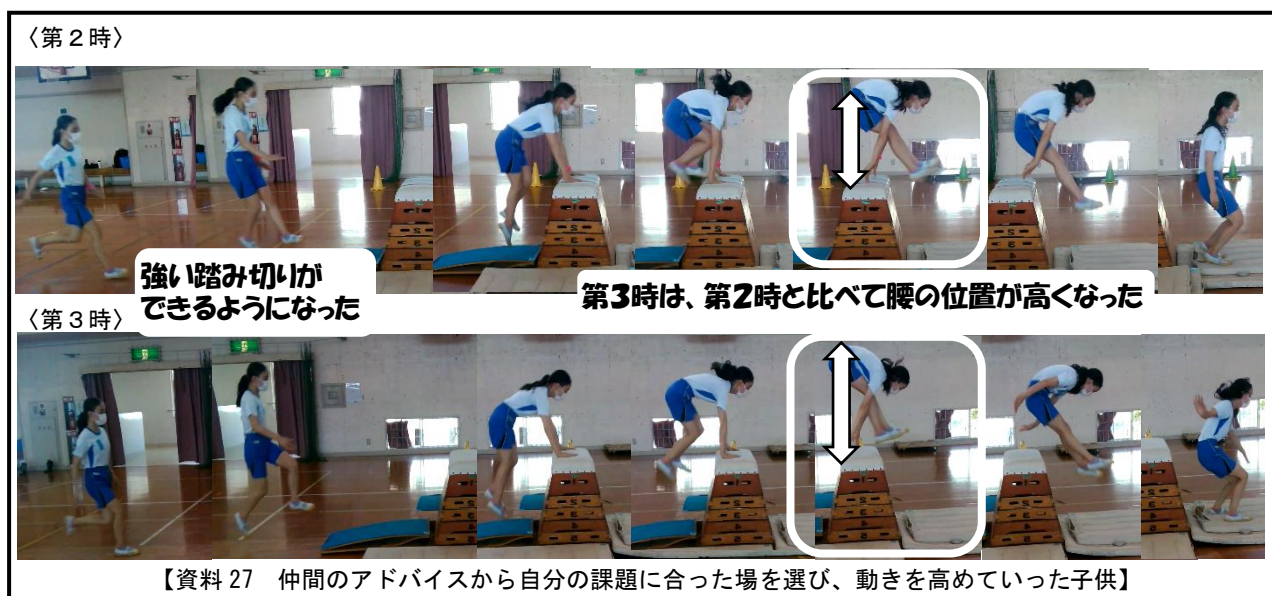
以上のことから、場の工夫と ICT と学習カードの活用は、振り返る段階でのめざす子供の姿に迫る上で有効であったと考える。しかし、14%の子供がダイナミックな動きにすることができなかったことから、個別の支援を行っていくべきであったと考える。

(5) 本単元の全体考察

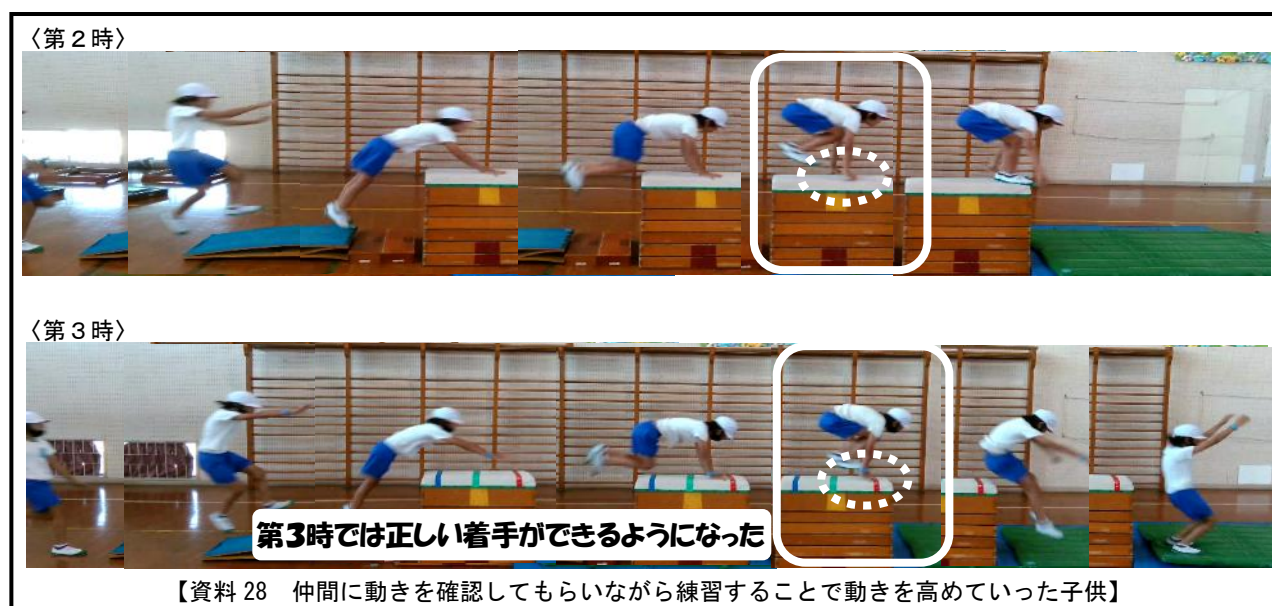
①思考と試行を活発にする場の工夫から

まず、自分ができるようになりたい切り返し系の技を第2時から第3時で比較した動きである。

【資料 27】の子供は、仲間に動きを見てもらい「踏み切りが強くなるとダイナミックな動きになると思うから、強い踏み切りの動きができるようになるステージの場で練習したらいいよ。」と言われ、強い踏み切りができるようにステージの場の練習や、友達に動きを見てもらいながらの練習を行った。すると、第3時には、第2時より、踏み切りが強くなり、着手後の腰が高く上がり、大きな空中姿勢で屈身跳びができるようになった。

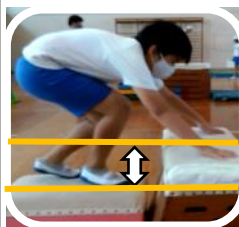


【資料 28】の子供は、強い踏み切りができるように、ステージの場で練習して、「跳び箱の何色の所に手を着いているかを見て。」と友達に動きを確認してもらいながら練習を行った。すると、第2時にはかかえこみ跳びで跳び箱を跳び越すことができていなかったが、第3時には、正しい着手ができるようになり、かかえ込み跳びで跳び箱を跳び越すことができるようになった。



【資料 29】の子供は、第2時では、仲間と一緒に3枚重ねたマットの上でうさぎ跳びをしたり、2段の跳び箱の上から3段の跳び箱をかかえこみ跳びをしたりする練習を行った。第3時になると、2段の跳び箱から3段の跳び箱をかかえこみ跳びをすることができるようになったので、仲間から「今みたいに強く踏み切ると、1段の跳び箱の上から3段の跳び箱をかかえこみ跳びでできると思うよ。」とのアドバイスをもらい、やってみると第3時の後半には、1段の跳び箱の上から3段の跳び箱をかかえこみ跳びで跳び越すことができるようになった。

〈第2時〉



第2時より第3時の方が、強い踏み切りができるようになった

〈第3時〉



【資料 29 仲間と場の工夫をしながら動きを高めていった子供】

次は、自分ができるようになりたい回転系の技を第4時から第6時で比較した動きである。

【資料 30】の子供は、ペアの仲間から自分の動きの良さや不十分な点を聞いて、自分の課題に合った場を選択しながら練習することで動きを高めていった。第4時、第5時、第6時と回を重ねるごとに、腰の位置が高くなり、ダイナミックな動きで回転系の技ができるようになった。

〈第4時〉



〈第5時〉

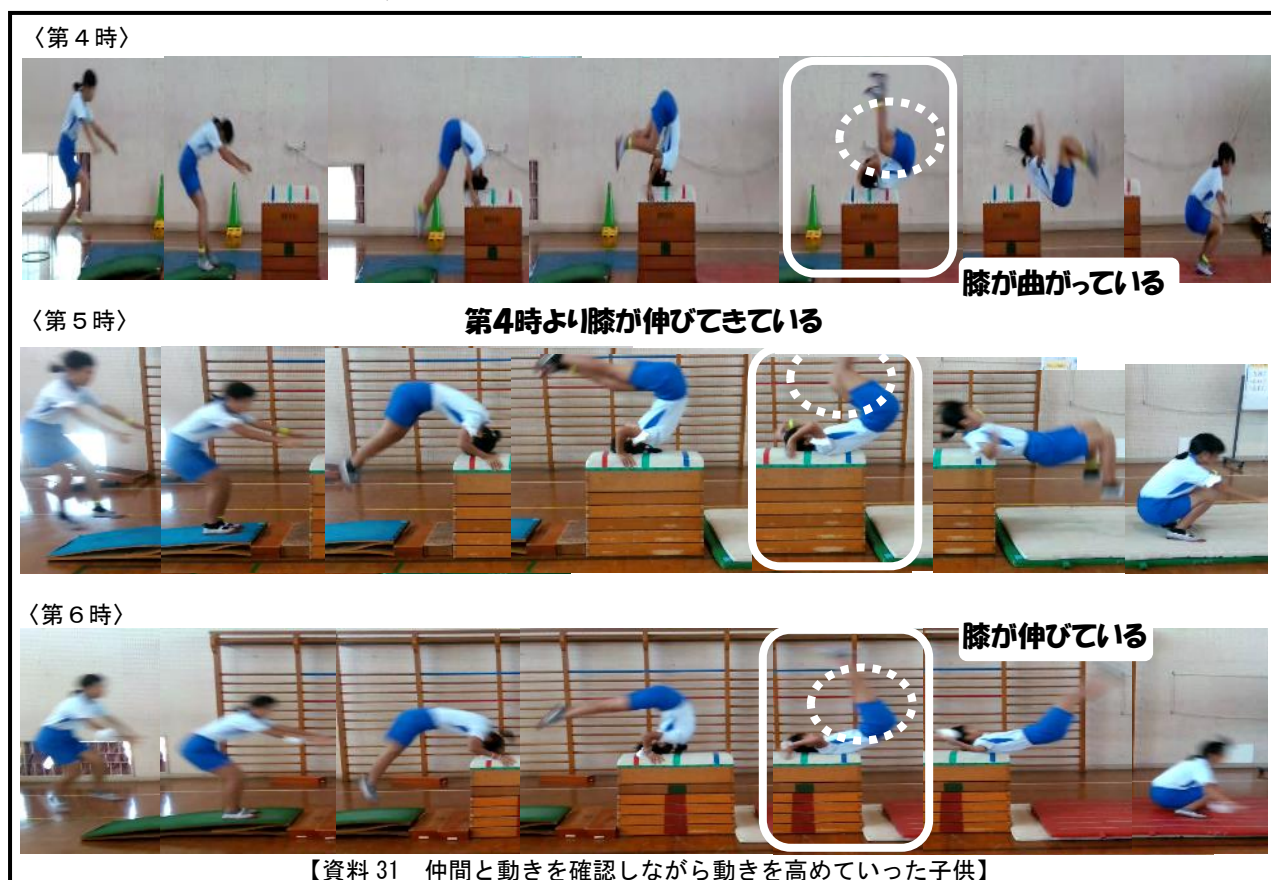


〈第6時〉



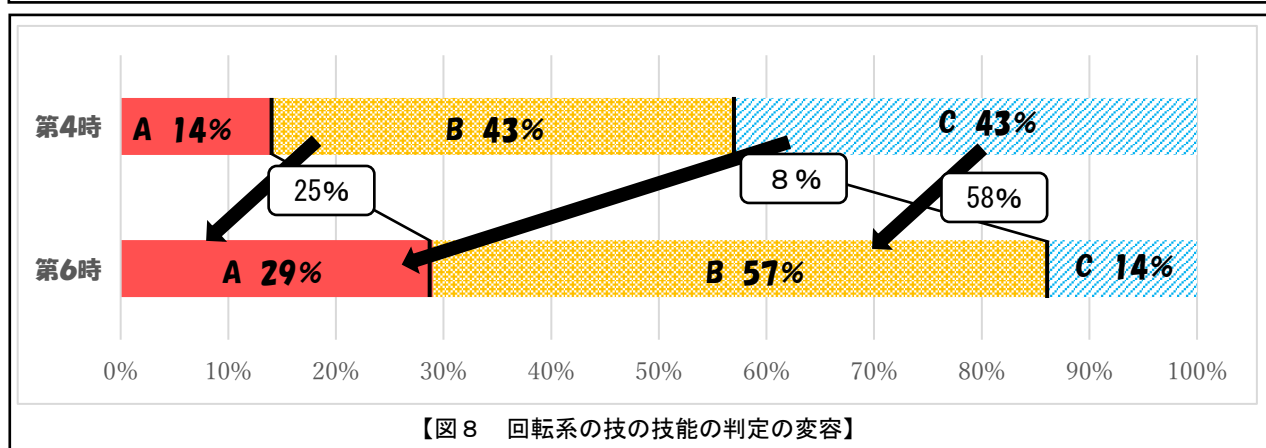
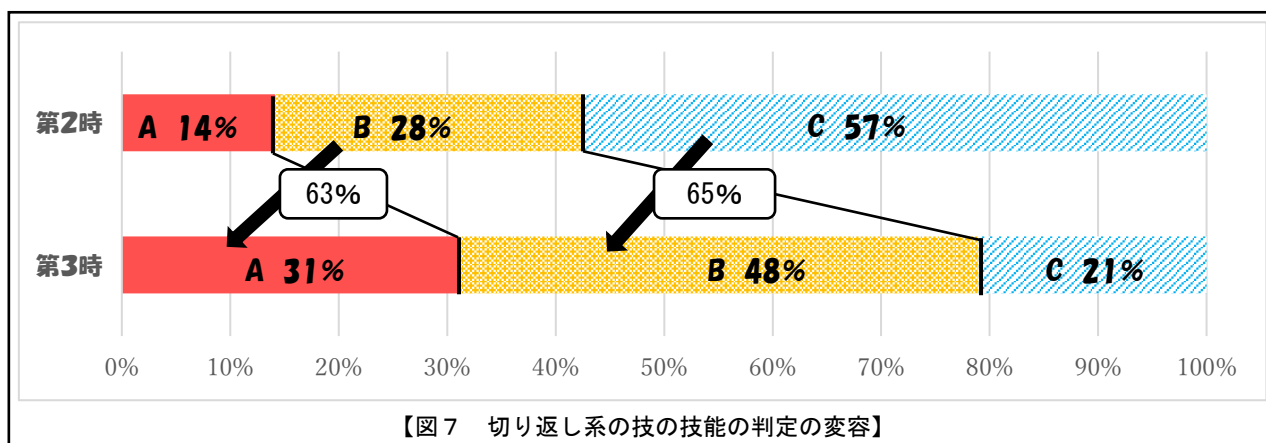
【資料 30 仲間からのアドバイスを聞いて、自分に合った場を選択しながら動きを高めた子供】

【資料 31】の子供は、仲間に足が伸びているか見てもらったり、動画を撮ってもらったりして自分の動きを確認しながら、自分に合った場を選択し、練習を行った。すると、第4時、第5時、第6時と回を重ねるごとに、力強い踏み切りや安定した動きができるようになった。



【資料 32】の子供は、ペアの仲間から「少しずつ高さを上げてみよう。」と言われ、マットの上で前転、1段の跳び箱で台上前転、3段の跳び箱の上から4段の跳び箱に台上前転というように高さを調整しながら練習を行った。また、「2段の跳び箱だったら助走をつけてできると思うよ。」と言われ、何度も挑戦した。第5時では、3段の跳び箱の上から4段の跳び箱で回転する動きができた。そして、第6時では、助走をつけて2段の跳び箱で台上前転ができた。





【資料 27】【資料 28】【資料 29】【資料 30】【資料 31】【資料 32】 から動きの高まりが見られた。また、【図 7】のように、第2時にB判定であった子供(8人)の63%(5人)が第3時にA判定に、C判定であった子供(17人)の65%(11人)がB判定になった。さらに、【図 8】では、第4時にB判定であった子供(12人)の25%(3人)が第6時にA判定に、C判定であった子供(12人)の8%(1人)がA判定に、58%(7人)がB判定になった。これらのことから、動きが高まったことがわかる。これは、思考と試行を活発にするための場の工夫が有効に働いたからであると考ええる。

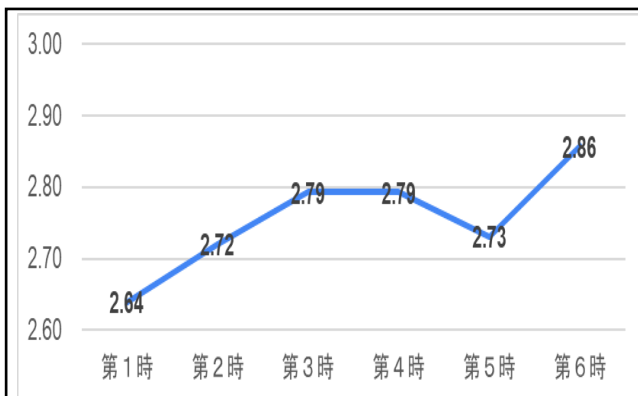
②思考や試行を可視化する ICT と学習カードの活用

ア 試行を可視化する ICT の活用

【資料 33】は、自分の動きとモデルとなる動きを比較しながら、自分の動きの課題を見付けている子供である。【資料 34】のように、子供達は自分の動きの課題となる所に、○で印をつけることができていた。また、【図 9】を見ると、単元が進むにつれて自分の課題を見付けることができる子供が増えたことがわかる。これは、試行を可視化するための ICT の活用が有効に働いたからであると考ええる。



【資料 33 自分の動きから踏み切りと膝が曲がっているという課題を見付ける子供】



【図 9 自分のめあてをもつことができたか】



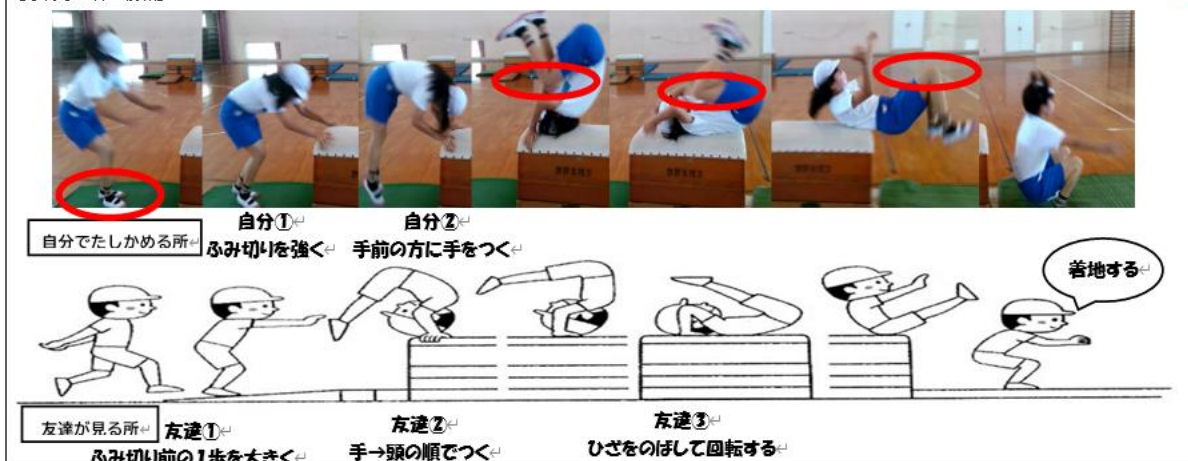
ダイナミックな動きで！！「跳び箱運動」

6年 名前（ ）

ダイナミックな動きをするために、どんな場で練習するといいいかな？どんな動き方に気を付けたらいいかな？ どうしたらいいかな？

自分の動きとモデル図を比較して、課題となる動きに○をつけることができるようになった。

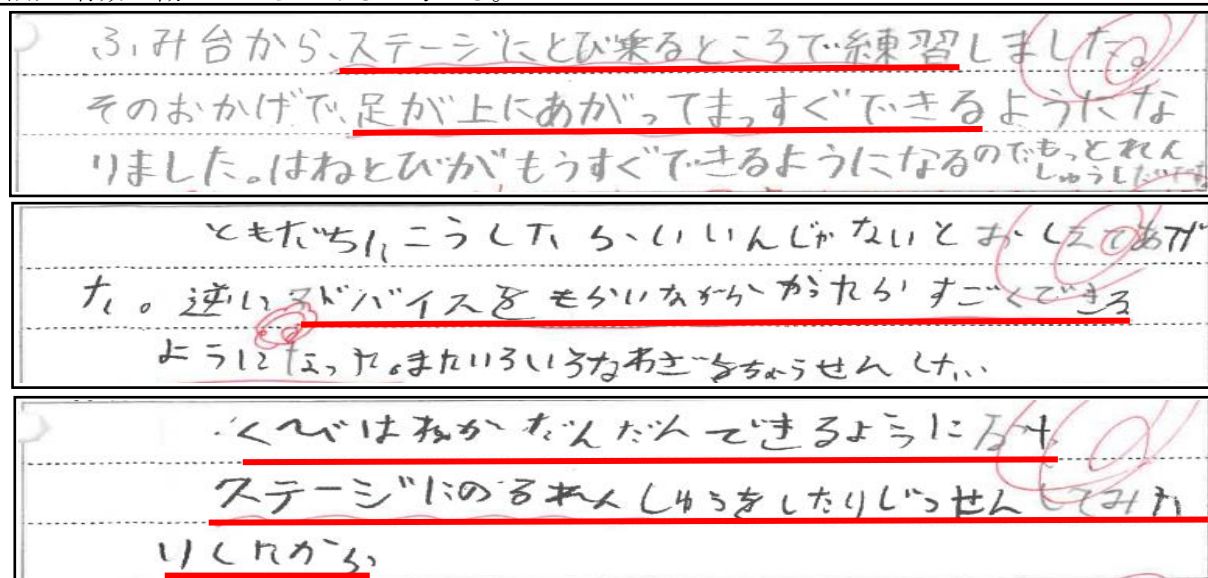
【しんじの学習カード】



【資料 34 課題となる動きに○印をつけた学習カード】

イ 思考を可視化する学習カードの活用

【資料 35】は、学習の振り返りの記述である。このように、自分ができるようになった動きやなぜできるようになったかを振り返ることができている。これは、思考を可視化するための学習カードの活用が有効に働いたからであると考えられる。



【資料 35 子供の学習の振り返り】

(6) 検証授業Ⅰの課題と修正点

検証授業Ⅰの課題	検証授業Ⅱに向けた修正点
ペアでの学習は充実していたが、関わり合いという観点からは、やや限定的であった。	いつも同じ友達とだけでなく、いろいろな人と かかわることができるグルーピングを行う。
すべての子供達の動きを高めることができなかった。	思考と試行を活発にする場をより一層工夫して いく。

2 【検証授業Ⅱ】 全7時間（令和3年11月9日～11月25日）

(1) 単元名 「仲間とゴールに向かって！！」(E ボール運動 ア ゴール型 バスケットボール)

(2) 単元目標

- 動きのポイントを理解するとともに、投げる、受ける、運ぶボール操作とボールを受けることのできる場所に動くなどのボールを持たない時の動きができ、簡易化されたゲームをすることができるようにする。
- 自分や仲間との課題を見付け、動きながら課題解決の仕方を工夫するとともに、自分や仲間の考えたことを自分の動きや言葉を使って、他者に伝えることができるようにする。
- 簡易化されたゲームに積極的に取り組み、仲間の考えや取組を認めたり、ルールやマナーを守って運動をしたり、ゲームの勝敗を受け入れたりとすることができるようにする。

(3) 単元計画(6時間)

		つかむ	つくる				振り返る		
段階	時間	1	2	3	4	5	6	7	
導入	5	学習の見通し ・チーム分け (兄弟チーム) ・用具の片付けと準備 ・ゲームの説明 ・準備運動	準備運動 ④・1人20秒×5人で何回入るかを競うゲーム(好きな位置から、決められた場所からドリブルシュート、ボールを選んでシュート)						
			めあての確認(前時の課題から)						
展開	10	試しのゲーム 通常のゲームと近いルール	タスクゲーム(動きを試す場) (だれにパスゲーム) ・4対2 パスをだす動きを確かめるゲーム			タスクゲーム(動きを試す場) (スペースとつばゲーム) ・4対4 ドリブルで前に進む動きを確かめるゲーム		メインゲーム3(挑戦する場) ・4対4 シュート、パス、ドリブルを確かめることができるゲーム	
	15	動きについての課題を見付ける	どこにパスをするか ・どこにいつパスをするか ・どこでいつパスをもらうか			・いつ、どこにドリブルをするか		空いている場所に素早く移動しているか ・仲間とボールを運ぶ動きが できているか	
	20	メインゲーム1 (挑戦する場) ・4対4 ・攻撃が有利になる条件	メインゲーム2(挑戦する場) ・4対4 ・攻撃が有利になる条件 (攻)4人、(守)2人			メインゲーム1(挑戦する場) ・4対4 ・攻撃が有利になる条件 (攻)4人、(守)3人		メインゲームに向けて、チームで動きの確認	
	25	シュート、パス、ドリブルを確かめることができるゲーム	シュート、パス、ドリブルを確かめることができるゲーム			シュート、パス、ドリブルを確かめることができるゲーム		メインゲーム3(挑戦する場) ・4対4 シュート、パス、ドリブルを確かめることができるゲーム	
	30	どこからシュートをうとうか ・だれに(どこに)いつパスをだそうか	どこにパスをするか ・どこにいつパスをするか ・どこでいつパスをもらうか			どこにパスをするか ・どこにいつパスをするか ・どこでいつパスをもらうか		空いている場所に素早く移動しているか ・仲間とボールを運ぶ動きが できているか	
	35	どこでいつパスをもらおうか ・どこにドリブルしようか	どこにパスをするか ・どこにいつパスをするか ・どこでいつパスをもらうか			どこにパスをするか ・どこにいつパスをするか ・どこでいつパスをもらうか		メインゲーム3(挑戦する場) ・4対4 シュート、パス、ドリブルを確かめることができるゲーム	
	40	課題の共有 ①シュートが入らない ②パスがつかない ③ドリブルでうまく進めない	課題の共有 ①シュートが入らない ②パスがつかない ③ドリブルでうまく進めない			課題の共有 ①シュートが入らない ②パスがつかない ③ドリブルでうまく進めない		課題の共有 ①シュートが入らない ②パスがつかない ③ドリブルでうまく進めない	
	45		本時学習のふりかえり(できるようになった動きと次時の課題の確認) ④・自分の動きのふりかえり・自分と仲間との動きのふりかえり						
評価	知・技	①				②		③	
	思・判・表			①	②			②	
	主体的		①		②		③		
《知識及び技能》 ①バスケットボールの基本的な行いやルール等について理解している。 ②パス、ドリブルなどの基本的なボール操作ができる。 ③チームの作戦に合わせ、空いた空間を見付け、素早く移動することができる。			《思考力、判断力、表現力等》 ①チームの動き(自分と仲間のつながった動き)についての課題を見付け、その解決方法を考えている。 ②チームの動きに合った作戦を考え、図や言葉で表現している。			《主体的に学習に取り組む態度》 ①ルールやマナーを守ったり、勝敗を受け入れたりしている。 ②ゲームや練習の中で互いの動きを見合ったり、話し合ったりする際に、仲間の考えや取り組みを認めようとしている。 ③簡易化されたゲームや練習に積極的に取り組もうとしている。			

(4) 授業の実際と考察

①「つかむ」段階(第1時)

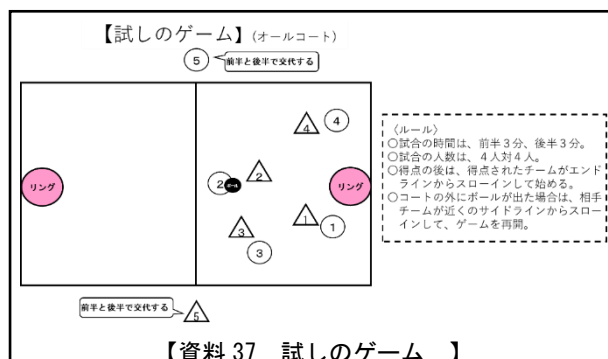
子供の姿	これからの学習で自分ができるようになりたい動き(ボール操作：パス、ドリブル、シュート・ボールを持たない時の動き：パスをもらうための動き)を見付ける子供
「試行→思考」 「思考⇔試行」 「思考」	○試しのゲームを行い(試行)、どんなパスやドリブルができたか、できなかったことは何か見付ける(思考)。 ○メインゲーム1を行いながら(試行)、できるようになりたい動きを見付ける(思考)。 ○これからの学習で自分ができるようになりたい動きを明確にする(思考)。
思考と試行を活発にする 「場の工夫」	○自分がどんな動きができそうか考えたり(動きを試す場)、どの程度できるか確認したりできる場(挑戦する場)
試行を可視化する 「ICTの活用」 思考を可視化する 「学習カードの活用」	○モデル図を見せ、これから学習する動きを知るためのICTの活用 ○これからの学習でどんな動きができるようになりたいか示すための学習カードの活用

まず、子供がこれから学習する動きを知るために、ICTを活用してモデル図を示した。その後、パス、ドリブル、シュートをボールを運ぶ動きと得点をとる動きに分けて板書した【資料36】。



【資料36 動きのモデル図】

次に、今の自分がどんな動きができて、どんな動きができていないか考えることができるようにした。そのために、試しのゲーム【資料37】を行った。試しのゲームの後は、どんなパスやドリブルができたか、できなかった動きは何かを発言させた【資料38】(試行→思考)。子供からは、「うちのチームはパスが繋がった。」「うちのチームはパスが繋がらなかった。」「いつも近くに相手がいるからドリブルができない。」等の発言があった。

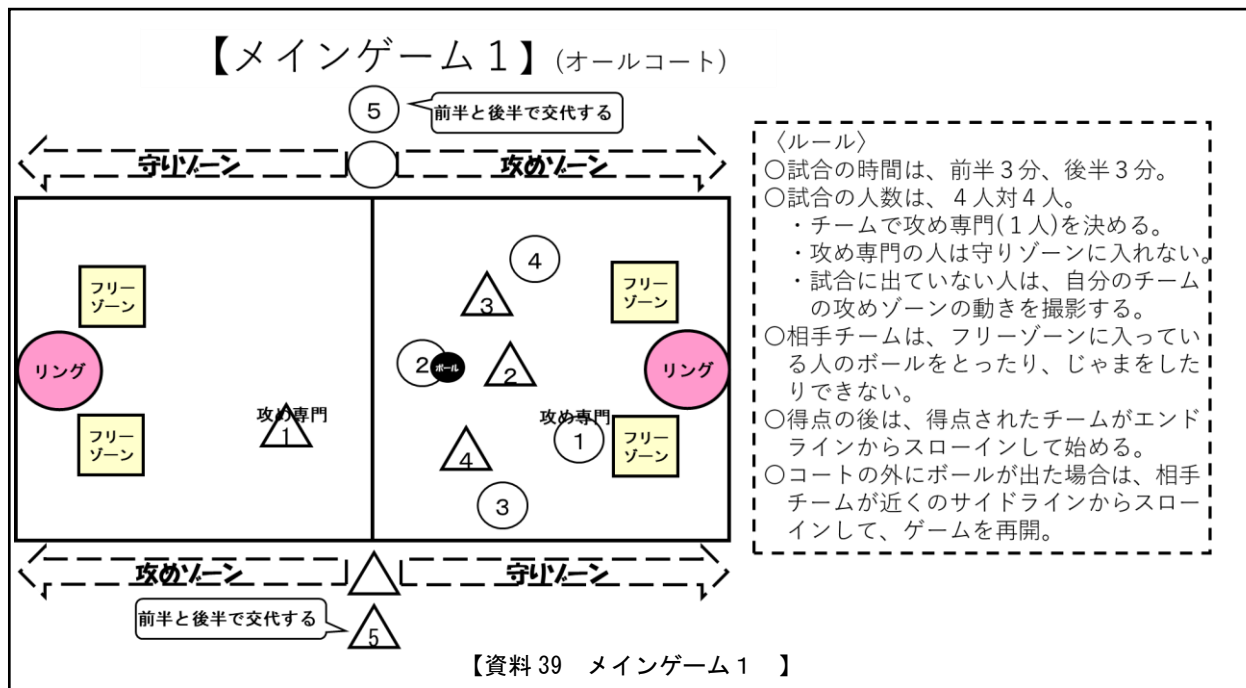


【資料37 試しのゲーム】



【資料38 試しのゲームをした後、できなかった動きを発言する子供】

次に、これからの学習で仲間とどんな動きができるようになりたいか見付けるために攻めが4人、守りが3人となる攻め有利のメインゲーム1を行った【資料39】。

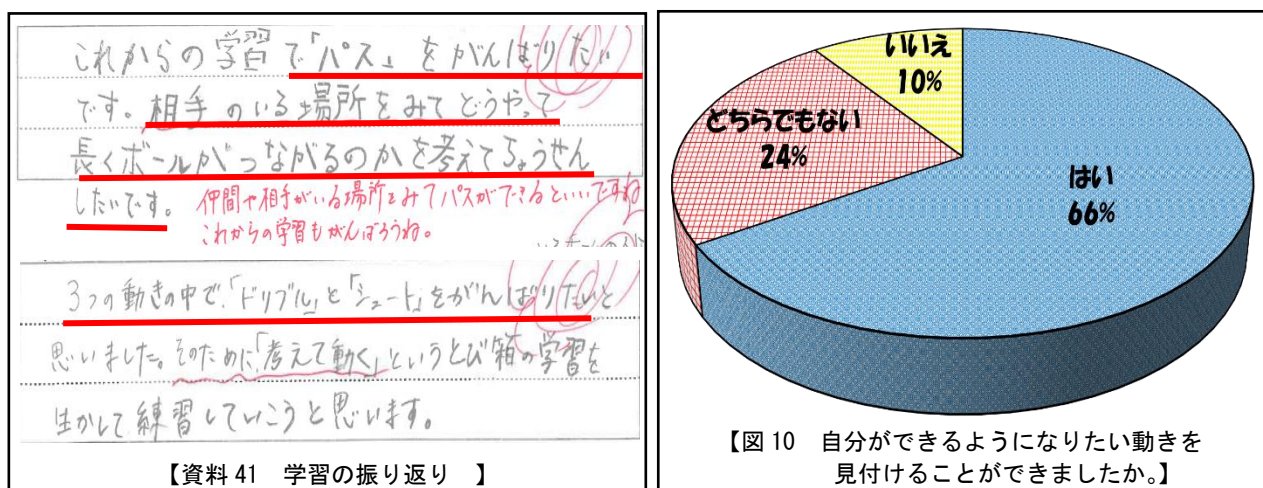


【資料40】は、メインゲーム1で子供が考えながら動いている様子である。ドリブルしたらうまくボールを運べそうと判断し、一人でドリブルしてボールを運んだり、どのように動いたらよいかわからず立ち止まっている子供は、仲間から「パスするから動いて。」と言われて、ここだったらパスがもらえそうという場所に移動したりしながら、発展的に繰り返すことができていた(思考⇄試行)。

メインゲーム1の後、子供に「これからの学習で、どんな動きができるようになりたい？」と聞くと、「チームの仲間とパスをつなぐことができるようになりたい。」「仲間とパスのタイミングを合わせて、たくさん得点をとれるようになりたい。」等の発言があった。

最後に、これからの学習で自分ができるようになりたい動きを明確に示すために、学習カードに記入させた(思考)。学習カードには、【資料 41】のような記述が見られた。

授業後のアンケートでは、「自分ができるようになりたい動きを見付けることができましたか。」の質問に対して、「はい」と答えた子供が66%だった【図 10】。



考察

【資料 41】【図 10】の結果から、つかむ段階でめざす子供の姿に概ね迫ることができたことがわかる。自分ができるようになりたい動きを見付けることができたのは、試しのゲームとメインゲーム1を設定したことで、子供は今の自分がどの程度できるか考えたり、自分にできそうな動きを見付けたりしながら試しにやってみることができたからだと考える。また、ICTを活用して、動きのモデル図を示すことで、子供は動きのイメージをもつことができた。さらに、学習カードを活用することで、これからの学習で自分ができるようになりたい動きをもつことができたと考える。

以上のことから、場の工夫と ICT や学習カードを活用したことは、つかむ段階でのめざす子供に迫る上で有効であったと考える。

しかし、34%の子供は自分ができるような動きを見付けることができなかった。ゲームの条件(通常とほぼ同じルール)やボール操作の不十分さが原因であったと考える。

②「つくる」段階(第2～4時)

子供の姿	これからの学習で自分ができるようになりたい動き(ボール操作：パス、ドリブル、シュート・ボールを持たない時の動き：パスをもらうための動き)を高める子供
「試行→思考」	○タスクゲームを行い(試行)、動きのポイントを見付け、チームの動きの課題を見付ける(思考)。
「思考⇄試行」	○メインゲーム2を行いながら(試行)、ボール操作やボールを持たない時の動きが、どの程度できるか考える(思考)。
「思考」	○本時学習でできるようになった動きを振り返る。(思考)

思考と試行を活発にする 「場の工夫」	○いつ、どこにパスするか、いつドリブルをするか、ボールを持たない時の動きを考えるタスクゲーム(動きを試す場)や動きがどの程度できるか挑戦できるメインゲーム(挑戦する場)
試行を可視化する 「ICTの活用」 思考を可視化する 「学習カードの活用」	○自分の動きの課題をもつためのICTの活用(スロー動画) ○本時学習で見付けた動きと見付けた動きができたかを振り返るための学習カードの活用

つくる段階では、自分ができるようになりたい動きを高めていくことができるようにした。そこで、第2時では、どこにいる仲間にパスするとよいか考えさせ、その動きを高めていく学習を行った。第3時では、パスをどこでもらうとよいか考えさせ、その動きを高めていく学習を行った。第4時では、どんな時にどこに向かってドリブルするとよいか考えさせ、その動きを高めていく学習を行った。本単元では、得点をとるために、チームでパスやドリブルを使ってボールを運ぶ動きを高めていくことを中心に学習を進めていく。シュートの動きについては、毎時間の始めにシュートゲームを位置付け、得点をとる動きを高めていく【資料42】。子供には、このシュートゲームをすることで、どこから(空間)、どんな強さで(力性)シュートすると入りやすいかについて見付けることを指示した。

チームで何回入ったかな？						
チーム	1回目	2回目	3回目	4回目	5回目	6回目
①	18回	32回	36回	47回	27回	12回
②	16回	18回	16回	17回	20回	20回
③	12回	16回	16回	18回	16回	22回
④	17回	24回	22回	17回	18回	19回
⑤	16回	18回	18回	19回	29回	19回
⑥	16回	18回	18回	17回	24回	18回

〈シュートゲーム〉

○1人20秒間シュートをする。

○チーム全員で何回入ったかを競う。

【資料42 シュートゲーム】

ア 第2時「パスを出す時は、どこにいる仲間に(空間)、どんな強さで(力性)パスをするとよいか考え、タスクゲームとメインゲームを行いながら動きを高めていく学習」

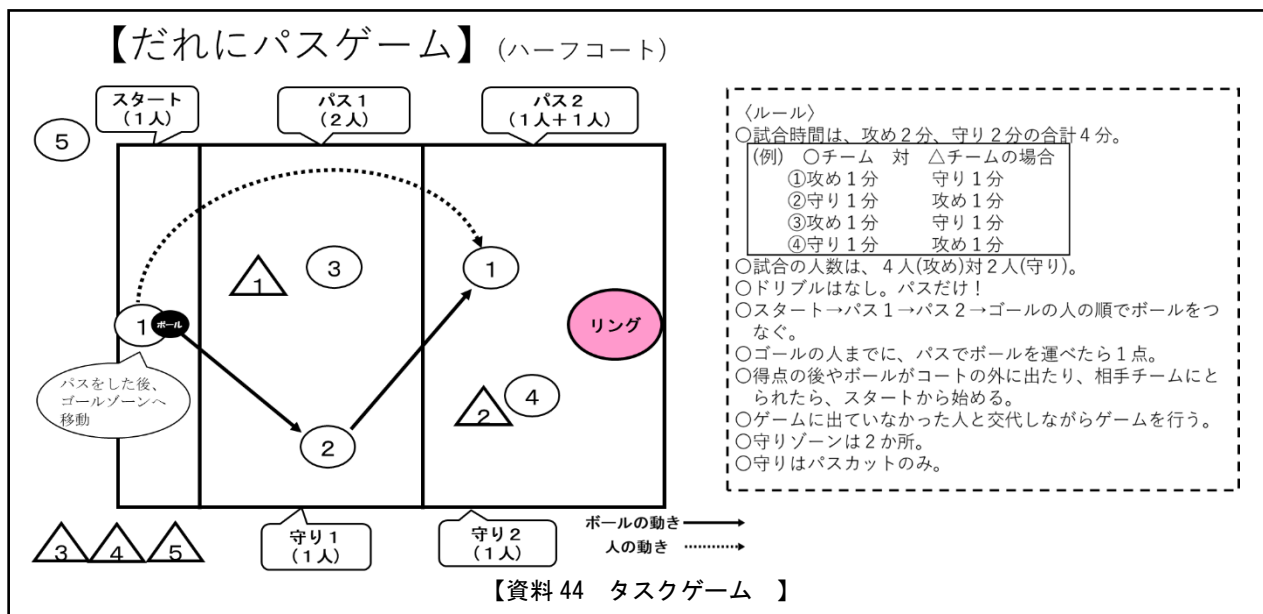
第2時では、ボールを持った時に相手がいない所にいる仲間にパスをする動きができるようにすることをねらいとした。

まず、前時のうまくパスをつなぐことができていない場面の動画を見せた【資料43】。「あなたのチームは、こんな場面の時どうする？」と聞くと、「〇〇さんが相手が近くにいない所にいるからパスする。」等の発言があった。



【資料43 スロー動画を見る子供】

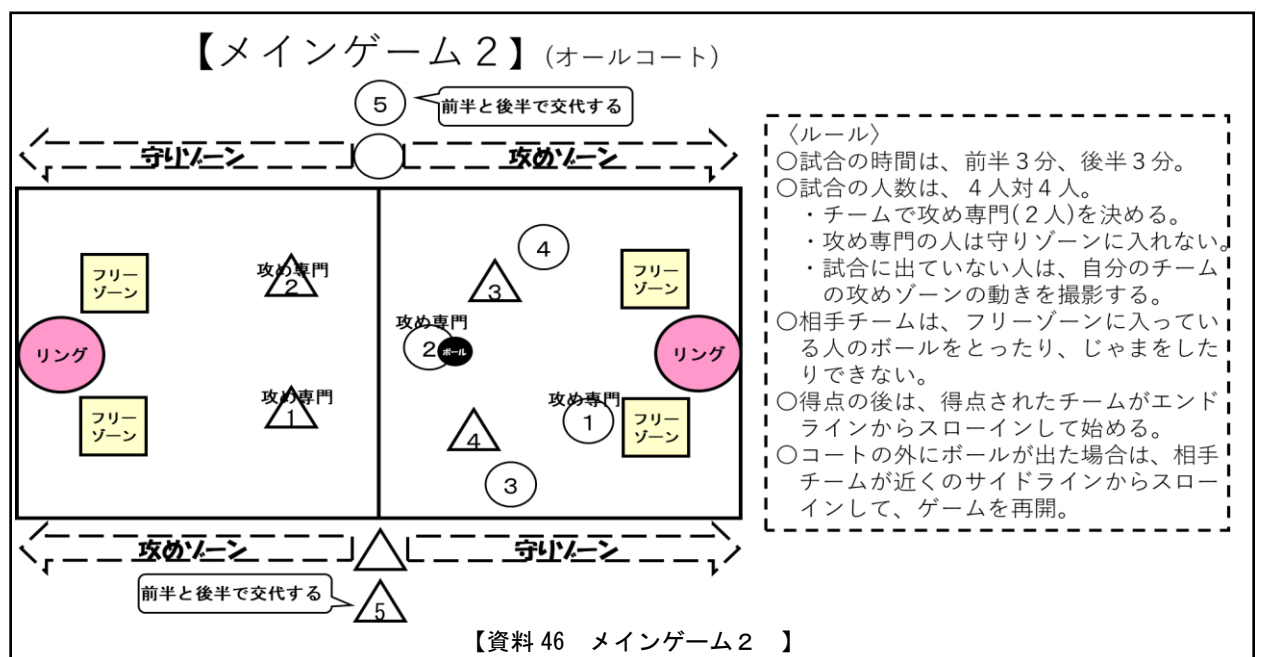
次に、相手がいない所にいる仲間(空間)にパスをするとよいことに気付くようにするために、【資料44】のようなタスクゲーム(だれにパスゲーム)を行った。



タスクゲーム(だれにパスゲーム)中は、どこにいる仲間にパスをするとよいか考えながら動く子供の様子がたくさん見られた【資料45】。タスクゲーム後、子供に動きボードを操作しながら「どこにいる仲間にパスをしたらパスがつながった?」と聞くと、子供からは「相手がいない所にいる友達にパスをする」といい。という答えが返ってきた。また、仲間が自分の近くや遠くにいる時で、パスをする強さが違うということも捉えていた(試行⇒思考)。



次に、相手がいない所にいる仲間にパスをする動きを高めるために、攻めが4人、守りが2人となる状況ができる攻め有利のメインゲーム2を行った【資料46】。

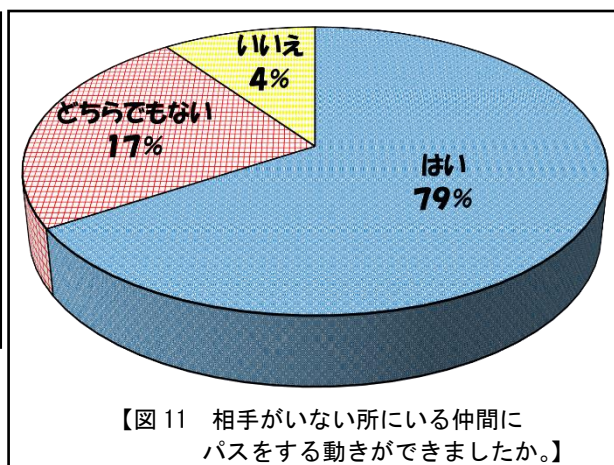
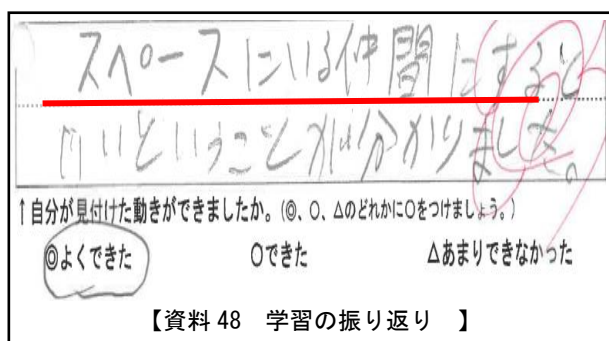


メインゲームをしている時の子供は、最初は相手が近くにいる仲間にパスをして、パスがつながらないことが多かったが、何度も試したり、仲間からの「○○ちゃんの近くには相手がいないよ。」「今○○ちゃんにパス！」等の声で、【資料 47】のように、相手が近くにはいない仲間を見付けてパスをすることができるようになってきた(思考⇄試行)。



最後に、本時学習で見付けた動きと見付けた動きができたかを振り返らせ、学習カードに書かせた【資料 48】(思考)。

授業後のアンケートでは、「相手がいない所にいる仲間にパスをすることができましたか。」の質問に対して、「はい」と答えた子供が 79%だった【図 11】。

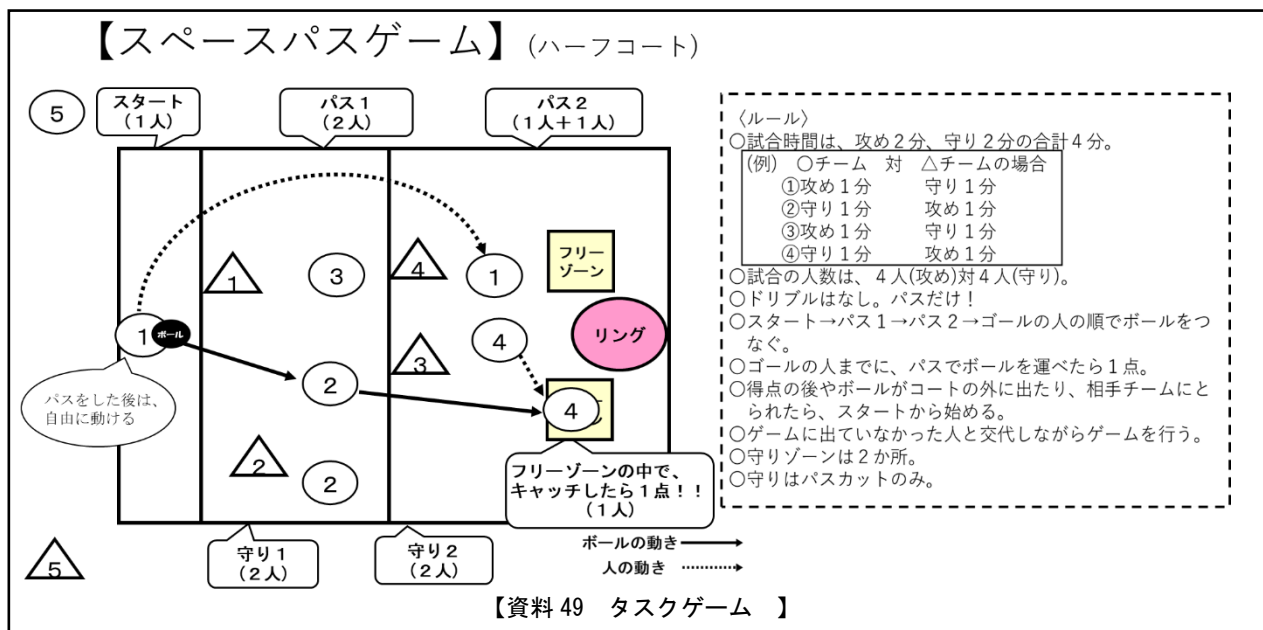


イ 第3時「パスをもらう時は、どこに動く(空間)とパスをもらえるか考えさせ、タスクゲームとメインゲームを行いながら動きを高めていく学習」

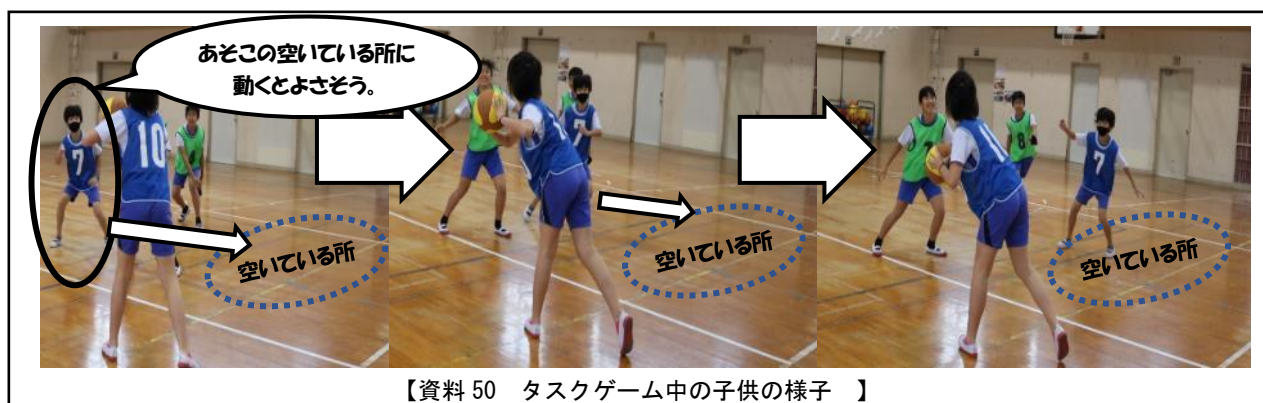
第3時では、ボールを持っていない時に、パスをもらうために相手がいない所(空間)に移動する動きができるようにすることをねらいとした。

まず、前時の動画を見せ、「ボールを持っている仲間がパスを出せない状況でいるけど、こんな時どうしたらチームの仲間とパスをつなぐことができる?」と聞いた。子供は「ボールを持っていない人が動くといい。」とつぶやいていた。理由を聞くと「相手が近くにいるとパスができないから。」と前時の学びを生かして考えることができていた。

次に、相手がいない所に移動するとパスをもらえることに気付くようにするために、【資料 49】のようなタスクゲーム(スペースパスゲーム)を行った。



タスクゲーム(スペースパスゲーム)中は、「チームの仲間から○○さん右が空いているよ。」「○○さんこっちにパスして。」等の仲間の声から、どこに動くと仲間からパスをもらえるか考えながら動く子供の様子がたくさん見られた【資料 50】。タスクゲーム後、子供に動きボードを操作しながら「どこに動くとパスをもらえる?」と聞くと、子供からは「ゴール近くの相手がいない所に動くといい。」という答えが返ってきた(試行⇒思考)。

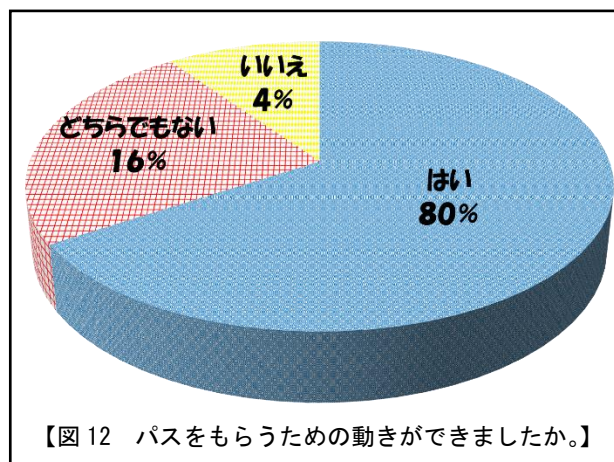
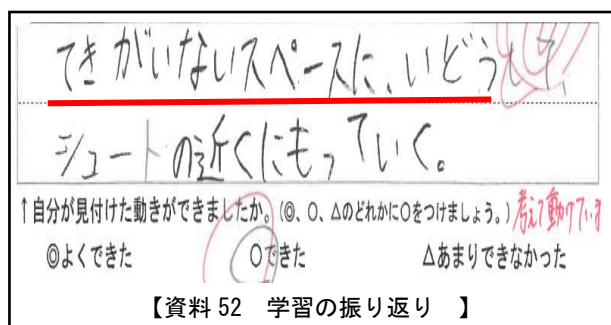


次に、パスをもらうために相手がいない所に移動する動きを高めるために、第2時と同じメインゲーム2を行った。メインゲームをしている時の子供の中には、最初はどこに動くとよいかわからない子供もいたが、チームの仲間の「○○さん、早く右に動いて。」や「○○さん前に走って。」等の声で、「こっちでいいのかな。」と考えながら、何度も動きを試すことで、【資料 51】のように、相手がいない所に動いて仲間とパスをつなぐことができるようになってきた(思考⇔試行)。



最後に、本時学習で見付けた動きと見付けた動きができたかを振り返らせ、学習カードに書かせた【資料 52】(思考)。

授業後のアンケートでは、「パスをもらうために、相手がいない所に移動することができましたか。」の質問に対して、「はい」と答えた子供が 80%だった【図 12】。



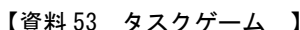
ウ 第4時「ドリブルは、どんな時に(時間)、どこに向かって(空間)、どんな強さで(力性)ドリブルをすればよいか考え、タスクゲームとメインゲームを行いながら動きを高める学習」

第4時では、相手が目の前にいない時に(時間)ゴールに向かって(空間)ドリブルをする動きができるようにすることをねらいとした。

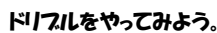
まず、前時の動画を見せ、「みんなはどんな時にドリブルをしてる？」と聞いた。子供からは「相手が近くにいない時。」や「パスができない時」と発言していた。理由を聞くと「相手が近くにいる時にドリブルをするとボールを取られるから。」という理由であった。

次に、相手が近くにいない時にゴールに向かってドリブルする動きができるように、【資料 53】のようなタスクゲーム(スペースとっぱゲーム)を行った。

(ハーフコート)



タスクゲーム(スペースとっばゲーム)中は、いつ、どこに向かってドリブルをするとよいか考えながら動く子供の様子がたくさん見られた。また、強弱をつけたドリブルをしている子供も見られた。最初は、【資料 54】のように、相手が近くにいてもドリブルをする姿が見られたが、仲間から「ドリブルは相手が近くにいない時にした方がいいよ。」とアドバイスをもらうことで、相手が近くにいない時に、ドリブルでボールを運ぶ姿が多く見られ始めた。タスクゲーム後、子供に動きボードを操作しながら「ドリブルは、いつ、どこに向かってするといい？」と聞くと、子供からは「相手が近くにいない時に、ゴールに向かってするといい。」という答えが返ってきた(試行⇒思考)。



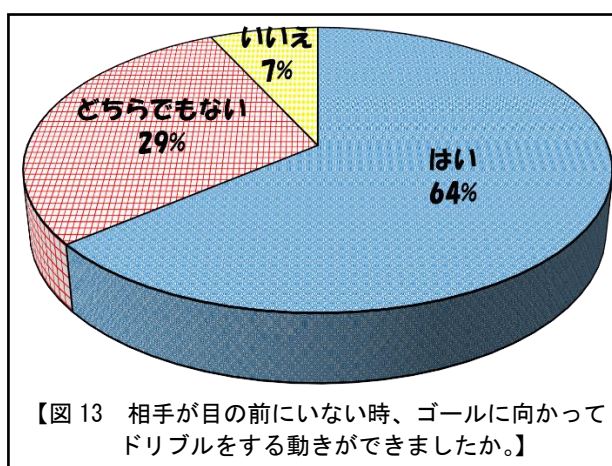
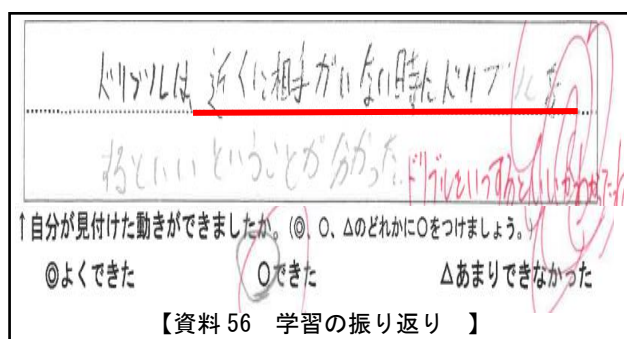
【資料 54 タスクゲーム中の子供の様子】

次に、相手が近くにいない時にゴール近くにドリブルでボールを運ぶ動きを高めるために、第1時で行ったメインゲーム1を行った。メインゲーム1をしている時の子供は、タスクゲームで見付けた「相手が近くにいない時は、ドリブルでボールを運ぶ」という動きを考えながら、何度も試しにやってみることで、【資料 55】のように、ドリブルでボールを運ぶ動きができるようになった(思考⇔試行)。



最後に、本時学習で見付けた動きと見付けた動きができたかを振り返らせ、学習カードに書かせた【資料 56】(思考)。

授業後のアンケートでは、「相手が近くにいない時、ゴールに向かってドリブルをする動きができましたか。」の質問に対して、「はい」と答えた子供が 64%だった【図 13】。



考 察

【資料 48】【資料 52】【資料 56】【図 11】【図 12】【図 13】の結果から、つくる段階でめざす子供の姿に概ね迫ることができたことがわかる。ボールを運ぶ動きを見付け、その動きを高めることができたのは、ねらいに合ったタスクゲーム(動きを試す場)とメインゲーム(挑戦する場)を設定したことで、子供がボールを運ぶための動きを見付け、メインゲーム中も考えながら動くことができたからであると考え。また、前時の動きをスロー動画で見せることで、本時での課題が明確になった。さらに、学習カードを活用することで、本時で見付けた動きとその動きができるようになったかを振り返ることができた。

以上のことから、場の工夫、ICT と学習カードを活用したことは、つくる段階でのめざす子供に迫る上で有効であったと考える。しかし、各時間にボールを運ぶ動きができなかった子供もいた。ボール操作の技能について支援が必要だった。

③「振り返る」段階(第5～7時)

子供の姿	これまでの学びを生かして、得点をとるために仲間とボールを運ぶことができる子供
「試行→思考」 「思考⇔試行」 「思考」	○タスクゲームを行い(試行)、得点をとるためのチームの動きを考える(思考)。 ○メインゲーム3を行いながら(試行)、仲間とボールを運ぶ動きが、どの程度できるかを確認する(思考)。 ○本時学習で考えた動きとできるようになった動きを振り返る(思考)。
思考と試行を活発にする 「場の工夫」	○仲間とボールをつなぐ動きを考えるタスクゲーム(動きを試す場)や動きがどの程度できるか挑戦することができるメインゲーム(挑戦する場)
試行を可視化する 「ICTの活用」 思考を可視化する 「学習カードの活用」	○チームの動きの課題をもつためのICTの活用(スロー動画) ○学習で見付けた動きと見付けた動きができたかを振り返ること(第5時、第6時)や単元を通しての学びを振り返る(第7時)ための学習カードの活用

振り返る段階では、得点をとるために仲間とボールを運ぶ動きができるようにした。そこで、第5時と第6時では、チームに合ったタスクゲームを選択させ、ボールを運ぶ動きがよりスムーズな動きになるようにした。第7時では、本単元でどんな動きができるようになったかを振り返ることができるようにした。

ア 第5時と第6時「これまでの学びを生かして、仲間とスムーズにボールを運ぶ学習」

第5時と第6時では、仲間とスムーズにボールを運ぶ動きができるようにすることをねらいとした。

まず、ボールをカットした後の動きがよかったチームの動画を見せた。見せた動画は、ボールをカットした後、目の前にスペースがあったためすぐにドリブルをしてゴール近くまでボールを運ぶ動きと相手が近くにいない仲間にすぐにパスを出した動きの動画である。動画を見た子供達からは、「うまい。」や「なるほどね。あんな風に動くとすぐに攻撃できるね。」というつぶやきがあった。

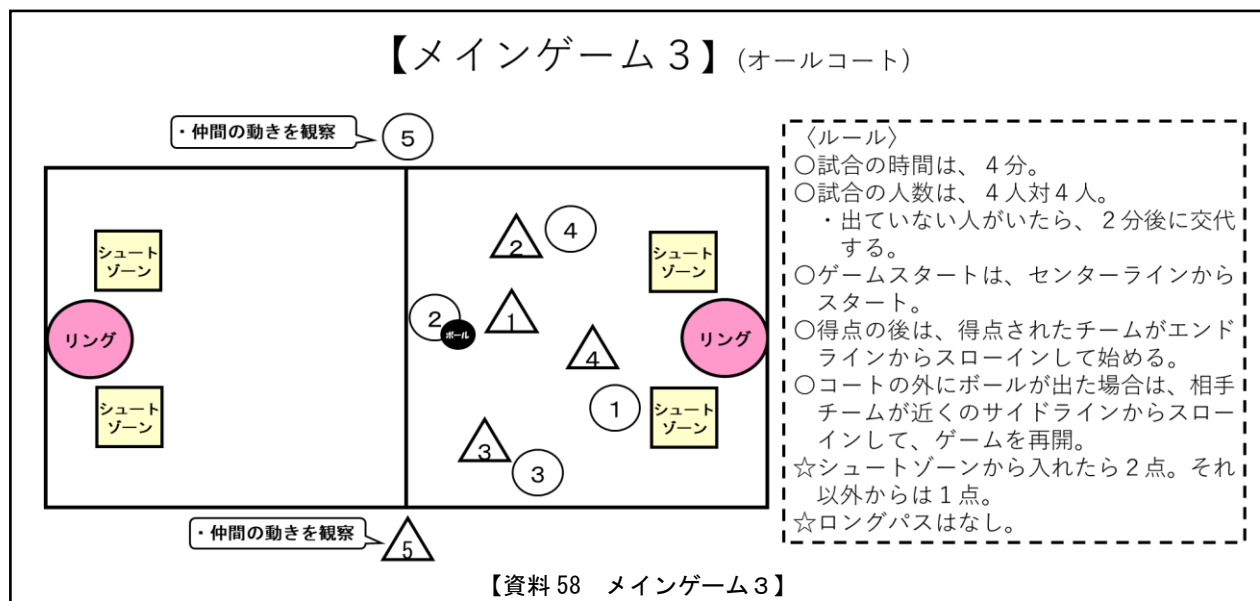
次に、チームの課題にあった動きを解決するために、これまでにやってきたタスクゲームの中から、チームに合ったタスクゲームを選択させた。全チームが「スペースとっぱゲーム」を選択した。理由を聞くと、「ゲーム中にパスとドリブルのどちらをするという状況判断ができるから。」という理由であった。チームで選択したタスクゲームでは、子供は、「ボールを持っていない時は、空いている所に移動してね。」や「相手が近くにいない時は、ドリブルで突破していいよ。」等、これまでの学びを生かした声がたくさんあった。タスクゲーム後



【資料 57 チームで動きを確認する様子】

は、チームで動きを確認した。子供は、動きボードを操作しながら「僕がこのポジションでこう動くから、〇〇さんはゴール近くの空いている所に走ってね。パスをするから。」等、これまでの学びを生かしながらチームでの動きを考えていた【資料 57】(試行⇒思考)。

さらに、チームでスムーズにボールを運ぶ動きを高めるために、【資料 58】のような攻め 4 人、守り 4 人のメインゲーム 3 を行った。



メインゲーム3をしている時の子供は、【資料59】のように、仲間がパスが出せるように空いている所に素早く動いたり、仲間とパスをスムーズにつないでボールをゴール近くにスムーズに運んだりしていた。さらに、メインゲームを見ている仲間からは「〇〇さんにパス！」や「今、ドリブルでいって！」とゲームの状況を見ながら声をかけている姿があった。



最後に、本時学習で見付けた動きとその見付けた動きができたかを振り返らせ、学習カードに書かせた【資料 60】(思考)。

授業後のアンケートでは、「得点をとるために、チームでボールを運ぶ動きができましたか。」の質問に対して、「はい」と答えた子供が 78%だった【図 14】。

チームのみんなが広がるとよいと思いました。そうすると、パスがしやすくなるし、相手もマークをするために広がってドリブルするスペースやパスをするスペースがあくからです。仲間とスムーズにパスをつなぐためには、パスのタイミングも大切だと思いました。

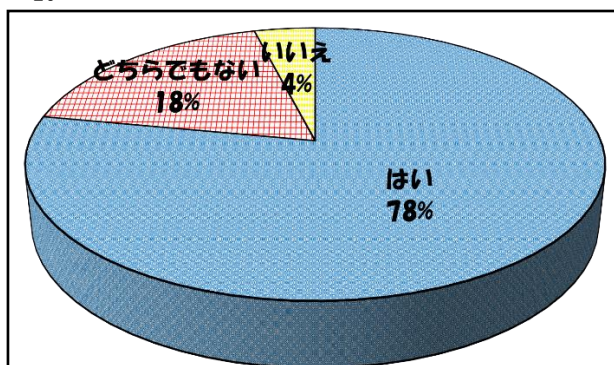
↑自分が見付けた動きができましたか。(◎、○、△のどれかに○をつけましょう。)

◎よくできた

○できた

△あまりできなかった

【資料 60 学習の振り返り】



【図 14 得点をとるために、チームでボールを運ぶ動きができましたか。】

イ 第7時「これまでの学習で自分の高まった動きを振り返る学習」

第7時では、これまでの学習で自分の高まった動きを振り返ることができることをねらいとした。

まず、前時のよかったチームの動きの動画を見せた。子供は、「みんなが空いている所に動いているからパスがつながっている」や「ドリブルも使いながら攻撃している。」等、そのチームの動きの良さを理解していた。

次に、チームでボールを運ぶ動きを高めるために、メインゲーム3を行った。子供は、これまでの学びを生かし、ボールを持っている時はパスかドリブルかをゲームの状況に合わせて判断したり、ボールを持っていない時は、空いている所に素早く動いたりして、チームの仲間とスムーズにボールを運んでいた(思考⇄試行)。

その後、単元を通してできるようになった動きと動きについてわかったことや考えたことから単元の振り返りをさせた【資料 61】。子供の振り返りは【資料 62】である。



【資料 61 学習の振り返りをしている子供】

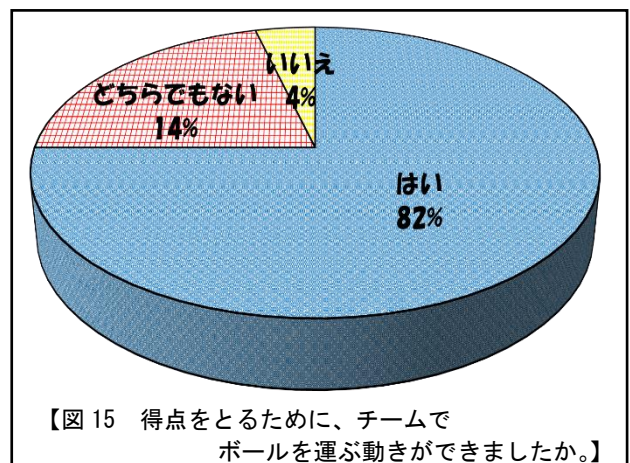
仲間とパスをつなぐ動きができるようになりました。仲間とパスをつなぐために、パスをする時は、相手が近くにいない仲間にパスをしたり、パスをもらう時は、空いているスペースを見付けて、素早く動いて仲間がパスをしやすいようにしたりすることが大切だとわかりました。後、私は、チームで得点をとるために、チームでの自分の役割を果たすことも大切だと思いました。

【資料 62 学習の振り返り】

最後に、子供がこれまでの学びを生かしてバスケットボールを楽しむために、メインゲーム3を行った。子供達は、仲間とパスをつなぐために、空いている所に移動したり空いている所にいる仲間にパスをしたり、目の前に相手がいないとドリブルをしたりしてボールを運んでいた【資料 63】。



授業後のアンケートでは、「得点をとるために、チームでボールを運ぶ動きができましたか。」の質問に対して、「はい」と答えた子供が 82%だった【図 15】。



考 察

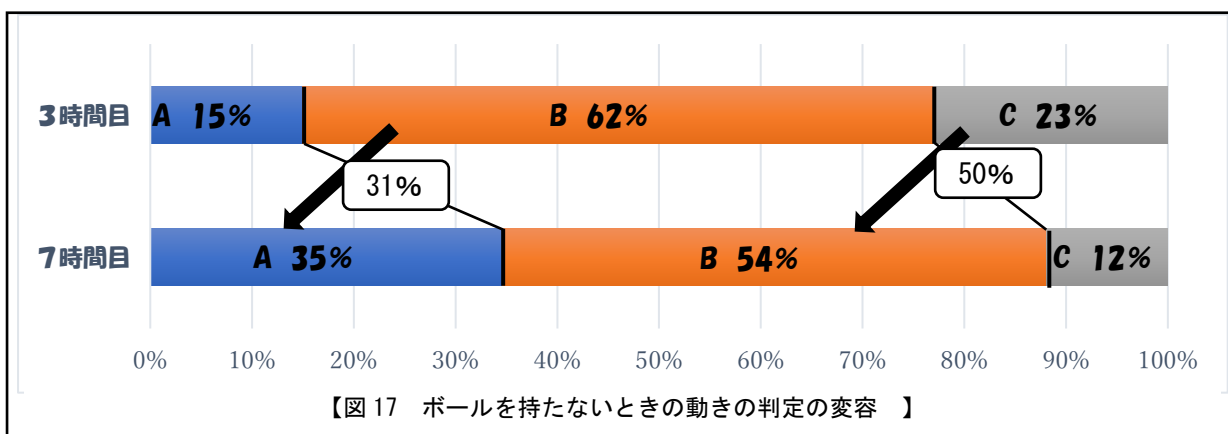
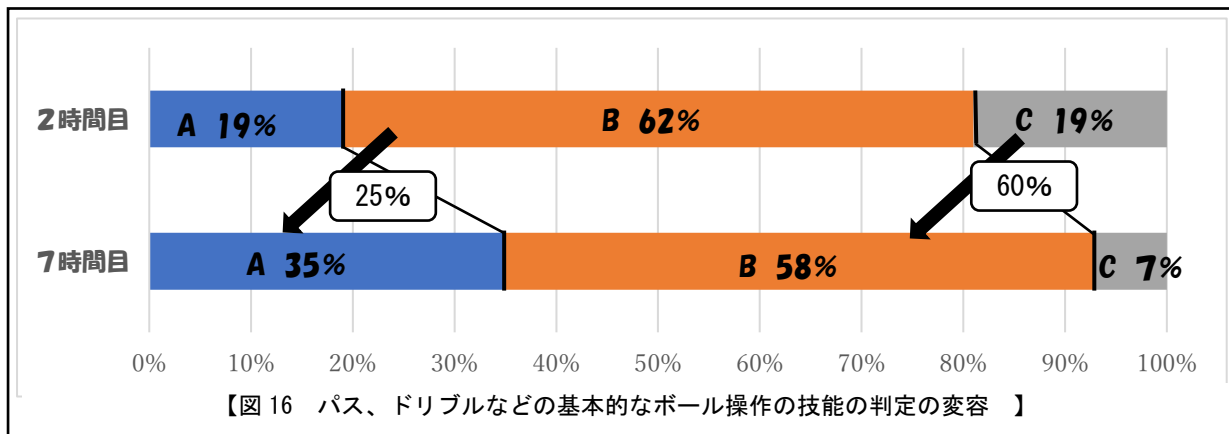
【資料 60】【資料 62】【図 14】【図 15】の結果から、振り返る段階でめざす子供の姿に概ね迫ることができたことがわかる。得点をとるために、チームでスムーズにボールを運ぶ動きを高めることができたのは、タスクゲームを設定したことでチームでの動き方を確認することができたり、メインゲームを設定したことで、仲間と声をかけ合ったり動きがどの程度できるかを試しにやってみることを発展的に繰り返すことができたからだと考える。また、ICT を活用することで、チームの課題を考えることができた。さらに、学習カードを活用することで自分やチームの動きの高まりを実感することができたと考える。

以上のことから、場の工夫と ICT と学習カードの活用は、振り返る段階でのめざす子供の姿に迫る上で有効であったと考える。

(5) 本単元の全体考察

①思考と試行を活発にする場の工夫から

【図16】【図17】は、本単元「バスケットボール」の動きの変容を、教師の評価から表したものである。【図16】は、パス、ドリブルの基本的なボール操作の技能についての評価である。【図17】は、ボールを持たない時の動きについての評価である。

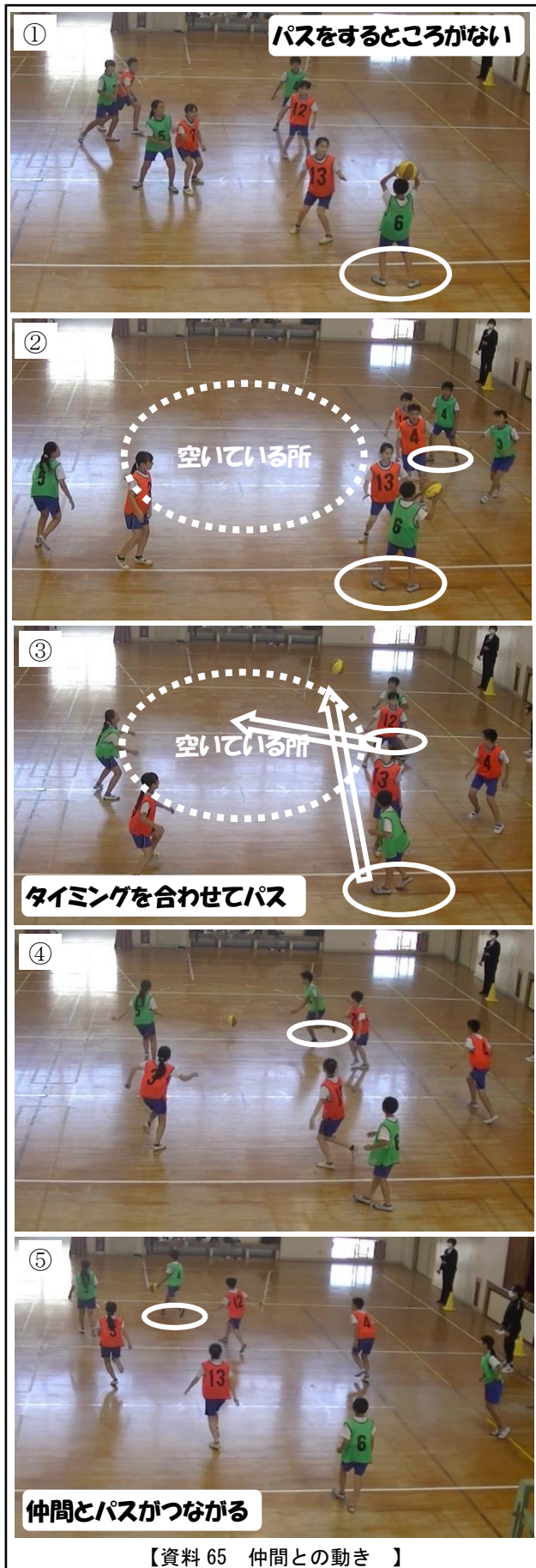


【資料 64】単元を通して高まった基本的なボール操作とボールを持たない時の動き

【図 16】のように、第2時にB判定であった子供(16人)の25%(4人)が第7時にA判定に、C判定であった子供(5人)の60%(3人)がB判定になった。さらに、【図 17】では、第3時にB判定であった子供(16人)の31%(5人)が第7時にA判定に、C判定であった子供(6人)の50%(3人)がB判定になった。これらのことから、動きが高まったことがわかる。

【資料 64】から、「相手が近くにいない空いている所にいる仲間にパス」「目の前に相手がいない時、ゴールに向かってドリブル」「ボールを持たない時、空いている所に移動する動き」等、個の動きの高まりが見られた。また、【資料 65】から、ボールをゴールに向かって運ぶために、「仲間とタイミングを合わせた動き」等、仲間との動きの高まりも見られた。これは、ねらいに応じた場の工夫を仕組んだことが有効に働いたからであると考え

る。以上のことから、思考と試行を活発にする場を工夫をしたことは、基本的なボール操作とボールを持たない時の動きや仲間とボールを運ぶ動きを高める上で有効であったと考える。

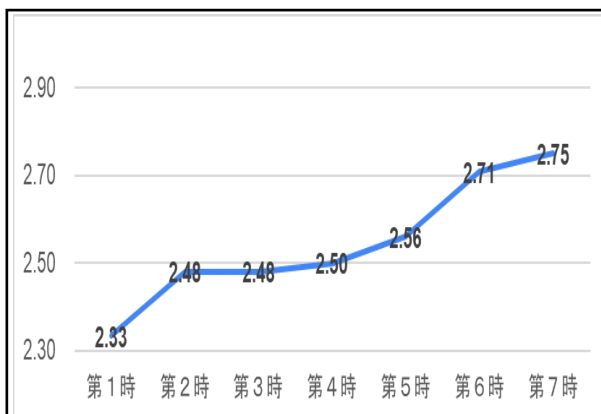


② 思考や試行を可視化する ICT と学習カードの活用

ア 試行を可視化する ICT の活用



【資料 66 チームの動きの課題を考える子供】



【図 18 自分のであてをもって学習していますか。】

【図 18】は、「自分のであてをもって学習していますか。」のアンケート結果である(3件法による全体平均)。この結果を見ると、単元を通して自分のであてをもって学習している子供が増えていることがわかる。本時で考えさせたい動きをスロー動画で見せたこと【資料 66】で、子供は自分や仲間との課題を考えることができたと考える。

以上のことから、ICT を活用し、試行を視覚化させたことは、本時学習での課題をもたせる上で有効であったと考える。

イ 思考を可視化する学習カードの活用

【資料 67】は、学習の振り返りの記述である。これを見ると、ボールを運ぶために見付けた動きやその動きができるようになったかを振り返ることができていることがわかる。これは、思考を可視化するための学習カードの活用が有効に働いたからだと考える。

時間目 バスは、どこでもらうとよいですか。(どこに動いてもらいますか。)

スペースに重かいてパスをもつ。

う。スペースに動いてパスすることが大切で、うしろに動いてパスする。

↑自分が見付けた動きができましたか。(◎、○、△のどれかに○をつけましょう。)

◎よくできた ○できた △あまりできなかった

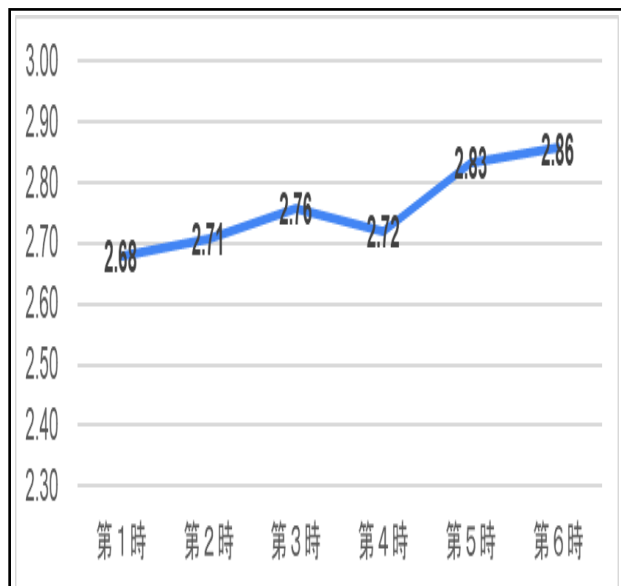
ボールをもっている仲間のことを考えて、どこに動くと、相手に取られずにパスをもらえるのかを考えて、うしろに動いたり相手がいないところにうごいたりしました。

【資料 67 学習の振り返りの記述】

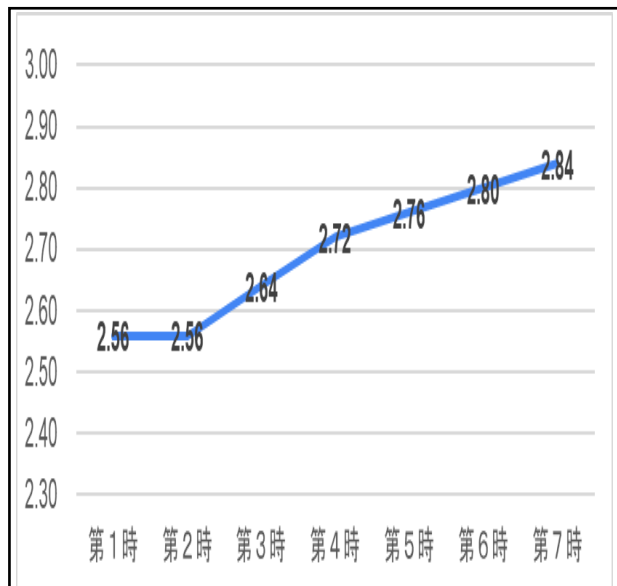
VII 研究のまとめ

1 思考と試行を位置付けた学習活動を行うことが仲間と関わり合うことに有効であったか

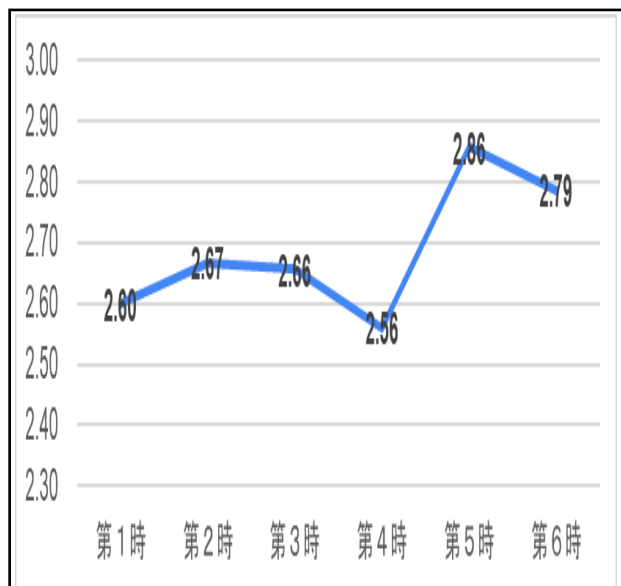
【図 19】【図 21】は、跳び箱運動とバスケットボールの「友達と協力して、仲良く学習できましたか。」の質問に対してのアンケート結果である。【図 20】【図 22】は、跳び箱運動とバスケットボールの「友達とお互いに教え合ったり、助け合ったりしましたか。」の質問に対してのアンケート結果である。跳び箱運動とバスケットボールのどちらにおいても単元後半にかけて数値が向上している。この結果から、学習を通して仲間と関わり合いながら学習することができるようになったことがわかる。



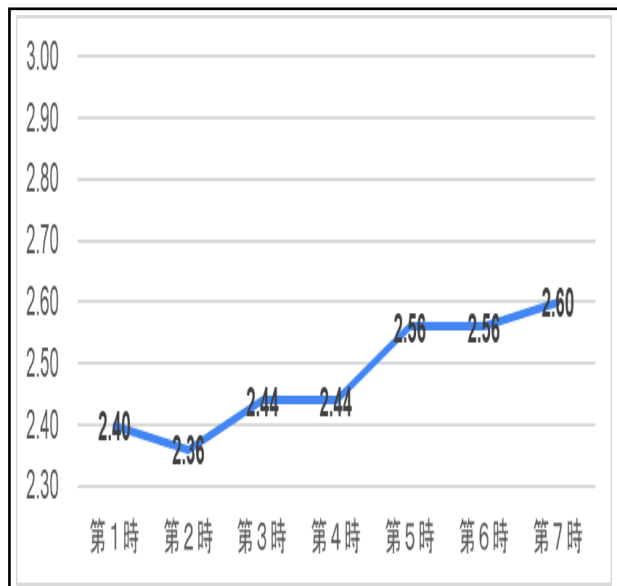
【図 19 友達と協力して、仲良く学習できましたか。
(跳び箱運動)】



【図 21 友達と協力して、仲良く学習できましたか。
(バスケットボール)】

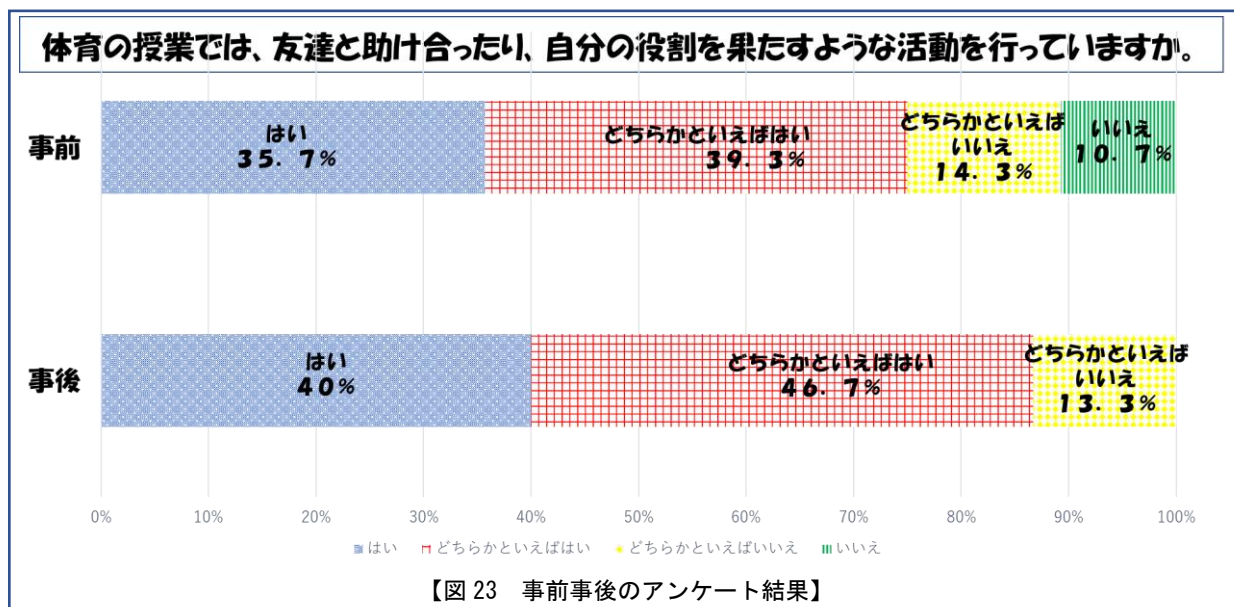


【図 20 友達とお互いに教え合ったり、助け合ったり
しましたか。(跳び箱運動)】



【図 22 友達とお互いに教え合ったり、助け合ったり
しましたか。(バスケットボール)】

次に、【図 23】は、検証授業Ⅰ前(事前)と検証授業Ⅱ後(事後)にしたアンケート結果である。この結果をみると、「はい」「どちらかといえばはい」と答えた子供の数値が向上している。また、「いいえ」と答えた子供が0人になった。



【資料 68】は、各単元終了時の記述である。同じペアやチームで動きを考えたり、アドバイスしたりしたことがわかる。

はじめにバスケットをした時チームの個人でいかせるフリースローができてなかったけどさいごにみんなと一緒に楽しくパスを回しながらできたから楽しかったです。言え合前、各チームで話し合う時にここにうごいたらサポートできるねと話したからパスもつなげたしぜんかでバスケットをこころえしています。

台上前転を少しできるようになりました。友達がたくさんアドバイスをしてくれたり、見本も見せてくれたり、してくれました。そのおかげでできるようになったと思います。

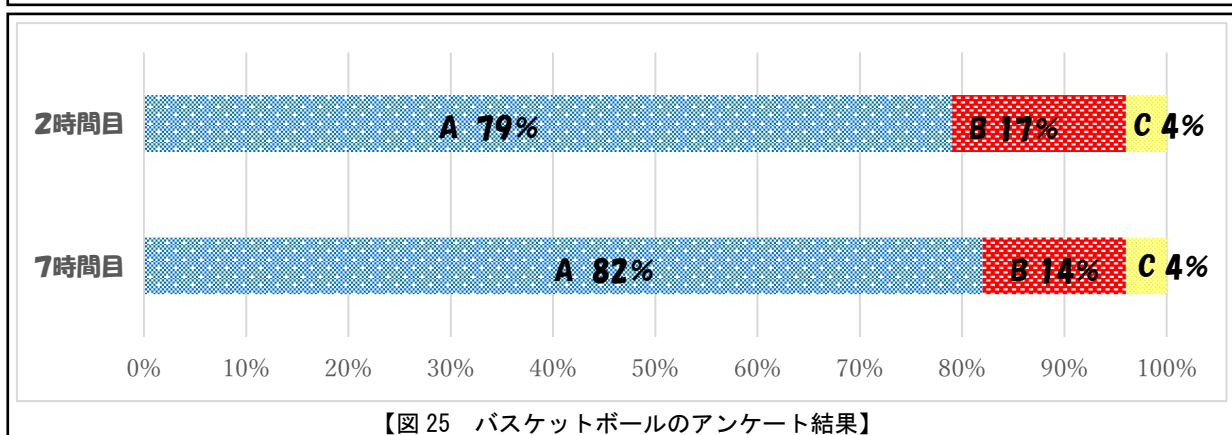
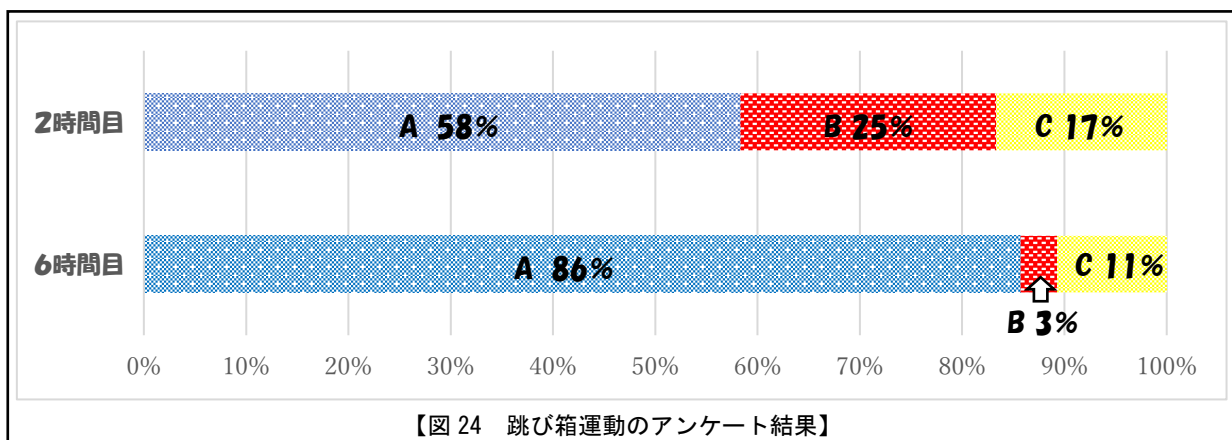
できるようになったあざは、首はねとびとしいつ台上前転を自分で、自分にあった練習場所と友だちにアドバイスされたことを意識してやってみたりできるようになりました。友だちにアドバイスできたこともよかったと思いました。くっしんとびは、いつまでもできるようになりたいと思いました。とてもとびはこはたのしかったです。

【資料 68 仲間との関わりがわかる単元終了後の子供の感想】

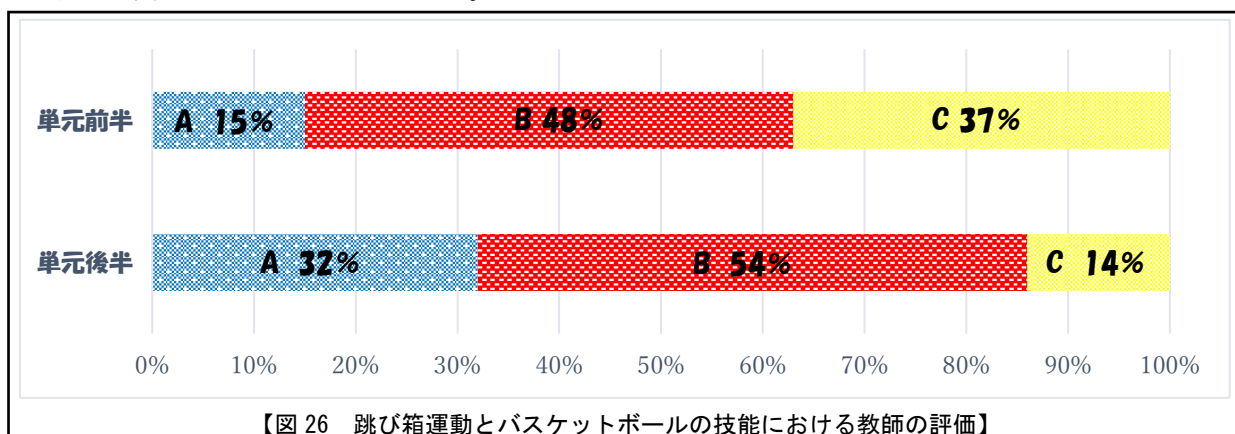
これらの結果から、思考と試行を位置付けた学習活動を行うことが、仲間と関わり合うことに有効であったといえる。

2 思考と試行を位置付けた学習活動を行うことが動きを高めることに有効であったか

【図 24】【図 25】は、「今までできなかったことができるようになりましたか。」のアンケート結果である。【図 24】は跳び箱運動、【図 25】はバスケットボールのアンケート結果の数値を示している。どちらの結果を見ても、単元を通して数値が向上している。



【図 26】は、単元前半と単元後半の跳び箱運動とバスケットボールの技能についての教師の評価（跳び箱運動とバスケットボールの A, B, C 評価の合計人数）である。この結果を見ると、単元後半にかけて動きが高まっていることがわかる。



これらの結果から、思考と試行を位置付けた学習活動が、動きを高めることに有効であったことがわかる。

3 成果

- 本研究において、目標を達成するために、場を工夫し、ICT や学習カードを活用したことで、子供は「何ができるようになるか」「どうやったらできるようになるか」を自分で考えたり、仲間と話し合ったりして、動きを高めることができた。つまり、思考と試行を位置付けた学習活動は、仲間と関わり合いながら動きを高める子供を育成する上で有効であったと考える。

4 課題

- 本研究において、14%の子供については、十分な技能の高まりが見られなかったことから、全ての子供の動きを確実に高めるために、個に応じた具体的な支援の在り方について、今後さらに研究を深める必要がある。

引用・参考文献

- ・ 小学校学習指導要領(平成 29 年告示)解説 体育編 文部科学省 東洋館出版社 2018
- ・ 中学校学習指導要領(平成 29 年告示)解説 保健体育編 文部科学省 東山書房 2018
- ・ 高等学校学習指導要領(平成 30 年告示)解説 保健体育編 体育編 文部科学省 東山書房 2019
- ・ マイネル・スポーツ運動学 クルト・マイネル著 金子明友訳 大修館書店 1981
- ・ マイネル遺稿動きの感性学 クルト・マイネル著 金子明友編訳 大修館書店 1998
- ・ 学校体育授業事典 阪田尚彦・高橋健夫・細江文利編著 大修館書店 1995
- ・ 学校体育用語辞典 松田岩男・宇土正彦編集 大修館書店 1998
- ・ 体育における「学びの共同体」の実践と探究 岡野昇・佐藤学編著 大修館書店 2015
- ・ 体育授業の心理学 市村操一・阪田尚彦・賀川昌明・松田泰定編 大修館書店 2002
- ・ 体育授業を観察する 高橋健夫編著 明治出版 2003
- ・ 体育科教育学入門「三訂版」 岡出美則・友添秀則・岩田靖編著 大修館書店 2021
- ・ 初等体育授業づくり入門 岩田靖・吉野聡・日野克博・近藤智靖編著 大修館書店 2018
- ・ 体育授業レシビ 松田恵示・鈴木聡・眞砂野裕編 教育出版 2019
- ・ 真正の「共生体育」をつくる 梅澤秋久・苫野一徳編著 大修館書店 2020
- ・ 「指導と評価の一体化」のための学習評価に関する参考資料 小学校 体育 国立教育政策研究所 教育課程研究センター 東洋館出版社 2019
- ・ 中教審「答申」を読み解く 石井英真著 日本標準 2017
- ・ 教師のための運動学 運動指導の実践理論 金子明友監修・吉田茂・三木四郎編 大修館書店 1996
- ・ 新しい体育授業の運動学 子どもができる喜びを味わう運動学習に向けて 三木四郎著 明治出版 2005
- ・ 運動指導の心理学 運動学習とモチベーションからの接近 杉原隆著 大修館書店 2003
- ・ 体育授業の ICT 活用アイデア 56 鈴木直樹編著 明治図書 2020
- ・ 体育授業のユニバーサルデザイン 清水由著 東洋館出版社 2019
- ・ 小学校これだけは知っておきたい新「体育授業」の基本 白旗和也著 東洋館出版社 2019
- ・ 指導者のためのスポーツ運動学 朝岡正雄 大修館書店 2019
- ・ 小学校新学習指導要領ポイント総整理 岡出美則・植田誠治編著 東洋館出版社 2017
- ・ 平成 29 年度学習指導要領改訂のポイント 小学校・中学校体育保健体育 『楽しい体育の授業』編集部編 明治図書 2017
- ・ 器械運動の授業づくり 高橋健夫・三木四郎・長野淳次郎・三上肇編著 大修館書店 1992
- ・ マット鉄棒跳び箱指導の教科書 三好真史著 学陽書房 2018
- ・ ボール運動の教材を創る ゲームの魅力をクローズアップする授業づくりの探究 岩田 靖著 大修館書店 2016
- ・ 「資質・能力」を育むボール運動の授業づくり 岩田 靖監修 佐藤政臣・富永泰寛編著 大修館書店 2018

おわりに

「子供達の素敵な笑顔のために」

私は、令和3年度福岡県長期派遣研修員として、福岡県体育研究所において1年間研修をさせていただき、大きく3つのことを学ばせていただきました。ここで学んだことは、「子供達の素敵な笑顔のために」、教師として大切にしなければならないことでした。

まずは、「学び続けること」です。

4月から研究を始め、最初は、「どんな主題にするか」「どんな副主題にするか」と考えながら、「何とかなるだろう」という軽い気持ちでいた自分がいました。その結果、長研会議では、質問されたことに対して、的確な答えを返すことができない時が何度もありました。「これではいけない。」と感じた私は、それからたくさんの文献を読み、指導主事からの指導や、専門研修で来られる大学教授の話を聞きました。これらのことにより、これまで自分の中になかった考えをたくさん学ぶことができました。この学びを検証授業で、子供に還元することができたと思います。これからも「教師が学び続けることで、子供に還元できる」ということを胸に、学び続ける教師でありたいと思います。

次に、「言葉にこだわること」です。

言葉にこだわることで、自分の考えが明確になることを学びました。調べてみると、こだわるという言葉には、「ちょっとしたことを必要以上に気にする」という意味があります。そう考えると、私は今まで言葉にこだわることができていなかったように感じます。研究構想を書き始めた頃は、なぜ言葉にこだわる必要があるのかと思ったことがありました。しかし、言葉にこだわることで自分の考えを明確に示し、相手にわかりやすく伝えることができることがわかりました。これから学校現場に戻ったら、言葉だけでなく、子供達のちょっとした変化に「こだわる」ことにも取り組んでいきたいです。

最後に、「視野を広げること」です。

これまでの私は、物事を見る時は、いろいろな視点から見ることは大切であるとわかっていましたが、どんな視点で物事を見ていくのかという具体的な考えはありませんでした。しかし、所長からの3つの目をもつことの話聞き、「そのような目をもって物事をみるといいんだ。」と気付かされました。その3つの目とは、虫の目(物事を深く見る目)、鳥の目(広い視野で見る目)、魚の目(時代の流れを見る目)です。何をする時でも、このような目で見ることによって、今まで自分になかった考えがうまれたり、行動が変わったりしました。また、当たり前と思っていたことでも「本当にそうなのか」と考えることができるようにもなりました。このように、3つの目をもつことで、どんなことに対しても広い視野で見ることができるようになってきました。これから学校現場に戻ってもこの3つの目をもって、子供達や教育活動を見ていきたいです。

ここで学んだ多くのことをこれから出会う子供達へ、勤務する学校へ還元できるように、今後も研鑽を重ねていきたいと考えています。1年間研修をさせていただいたことが、これから出会う全ての人の役に立てるよう教師道に励んでいきます。

最後になりましたが、このような貴重な研修の機会を与えてくださいました福岡県教育委員会、北筑後教育事務所、久留米市教育委員会に厚く御礼申し上げます。並びに、本研究を進めるにあたり、温かい御指導・御示唆をいただきました福岡県教育庁教育振興部体育スポーツ健康課・義務教育課、福岡県スポーツ科学情報センター、福岡県体育研究所の皆様にも深く感謝申し上げます。また、本研究に快く協力していただきました、久留米市立上津小学校の松尾校長をはじめ、多くの支援をいただきました在籍校の先生方に心から感謝いたします。そして、検証授業に協力してくれた6年3組の子供達にも感謝の気持ちでいっぱいです。本当にありがとうございました。

今後とも、より一層の御指導、御鞭撻を賜りますよう、心よりお願い申し上げます。

令和4年2月10日

長期派遣研修員 井口 清隆(久留米市立上津小学校)